

VIDEO GAME
MAGAZINE

ゲームスト

15. August. 1994 No.122

平成6年8月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第13巻第18号通巻第122号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMES ST

1994

8.15

毎月15日・30日発売

500yen

超下巻ゲーム大進撃!

ヴァンパイア

エイリアンvs.プレデター マジンガーZ

夏の犬スクープ3連発

疾風魔法大作戦

機動戦士ガンダムEX-REVUE

痛快 ガンガン行進曲

メーカー特集

WHAT'S ADK?

東狼伝説アニメ・錦織一清インタビュー
ストIIアニメ・キャスト情報

もう誰も止められない! 超攻略軍団
スーパーストリートファイターIX
トップハンター/極上パロディウス
バーチャファイター/リーサルエンフォーサーズII
ファイターズヒストリーダイナマイト/ライトプリンガー
テイングルビット/ワールドヒーローズ2JET
ツインイーグルII/DAYTONA USA/リッジレーサー
早指し将棋五月陣戦/サムライスピリッツ
ニューゲームジャンク
対戦ばするだま/JOESMAG RETURNS
WING WAR/バーチャコップ/イチダントアール

キャッチ・ザ・ハート



大ヒット 大興奮

タイトー40周年記念ソフト

SPACE INVADERS The Original Game

復活のとたん飛ぶように売れたインベーダーが、
悪夢の売り切れからお店に戻ってきました。

スーパーファミコン史上初！価格4,980円(税別) 絶賛発売中！
スーパーファミコン用ROMカセット

サッカーは格闘技だ！
7種類の超必殺技を
駆使して、世界の
頂点を目指せ！



HAT TRICK HERO 2

ハットリックヒーロー

スーパーファミコン用ROMカセット
7月発売予定。



栄光のキックオフまであとわずか。
必殺技完成



本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局
東京 ● 03(3239)4000 高松 ● 0878(33)5340 ©TAITO CORP. 1994
※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

株式会社 タイトー®



1



2



1ST	86pt	TOTAL
2ND	67pt	
3RD	90pt	243pt

冗談は顔だけにしよう
言われたって、オカシイんだもん、このゲーム!!

あのパンチングゲームの「ソニックブラストマン」が新しくなって帰って来た。今度はなんと、秘密兵器 CCDカメラにより、プレイヤーの顔が悪人となって画面上に現われ、さらに顔がボコボコにされてしまう恐怖(笑い?)の体験ができてしまうのだ。さあ、パンチングゲーム史上最高傑作と評判のソニックブラストマン2「リアルバンチャー」へ殴り(殴られ)に行こう。

リアルバンチャーには3種類のゲームモードがあり、コイン投入後プレイヤーは、その中からひとつゲームを選択して、3発殴った結果の合計で競います。

① 悪い奴を倒すゲーム



「ソニックブラストマン」になって5種類の敵を倒すゲーム。

② 顔を撮影するゲーム



画像取り込みした顔を殴り変形させるゲーム。顔の変化は爆笑もの。

③ 2人で対戦するゲーム



お互いに画像取り込みした顔を殴り合い、合計Mt数を競うゲーム。

REAL PUNCHER™

リアルバンチャー



※筐体の仕様外観及び画面は、改良のため予告なく変更する場合がございます。 ※使用上の注意事項は必ず守ってプレイして下さい。

COMPACT DISK & VIDEO INFORMATION

ワールドヒーローズ2JET

■定価6500円 ■70分
 ▶通販番号GV-10 特典：?
 えーたたいま「ワーヒー2JET」ビデオの収録現場に来ております。プレイ用筐体のまわりに数人集まって、なにやら凄いのをやっている模様。おっと、マキシマム担当のコシカケ日本がやって来ました。コシカケさん、このビデオの見どころは？「まあーそうやね、…全部かな？」具体的にどういところか？「全部や言うとるやろ！いして挙げたらのオ」いして挙げたら？「やっぱ全部やな！」

7月23日発売!!
増刊号と共に
買うとよりのつそウ
楽しめるぞ!!



■定価7000円 ■100分 ▶通販番号GV-9
 特典：バルログお面
 ハーイ。全国のスイートハートたち、いい子にしてたかい？僕だよ。前号でこの美しすぎる裸体をみせびらしたシリコン・ヒデサ。モナムール。このエックスビデオのおかげでこんなに素敵なアイテムを手に入れちゃって歓喜のあまり、芸術のためなら脱いじやったというワケなのさ。すげー得した気分！みんなもエックスビデオを買ってキレイになろう。P.S.現在恋人募集中(男女問わず)。

このわたくしの美しすぎるうーナイスパティに酔わないでくれセニヨリータ!!



スパーストリートファイター-IX



魔法大作戦
 ■定価1800円 ■47分
 ▶通販番号GCD-3

シユレティグの世界に機械兵器とファンタジーをうまく組み合わせたト派手な縦シユレを完全掌握。巫人国家ゴブリガン帝国を舞台に暴れまわりたいイメージは舞い込んで爽快感があふれること間違いナシ。



アルティミットエコロジー
 ■定価2800円 ■45分
 ▶通販番号GCD-2

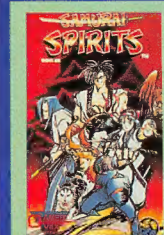
ゲームストと幻のゲームの共同企画によるこのゲームがCDになった。ゲームをプレイしている感覚で曲を聴けるゲームシミュレーションがウリ。S.E.は未使用のものも含めすべてを収録。



戦国エース
 ■定価3000円 ■35分
 ▶通販番号GCD-1

ゲームストがCD制作にも乗りだした！その、記念すべき1枚目のCDは「戦国エース」。シユレティングゲームに和洋が混沌と入り交ざった、独特な舞台設定に奏でられる名曲をじっくり聴いてくれ。

C
D



サムライスピリッツ
 ■定価7000円 ■120分
 ▶通販番号GV-4 特典：攻略小冊子

対戦格闘ゲームに剣劇が登場。侍をモチーフに独特の雰囲気と世界観を漂わせた意欲作。さまざまな趣向を凝らした、10分もの長作に最後まで飽きさせません。



ワールドヒーローズ2
 ■定価6000円 ■64分
 ▶通販番号GV-3 特典：雑紙相撲

古今東西、若者男女、世界各地から空を越え、英雄たちが集結した。真の英雄を目指し、繰り広げられる闘いが今一陣による攻略で、1コインクリアも楽勝だ。



餓狼伝説2
 ■定価6000円 ■60分
 ▶通販番号GV-2 特典：舞さま扇子

今でも圧倒的人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第2弾、「餓狼伝説2」。悪の帝王、W・クラウザーを倒すため、超必殺技を体得せよ。



ファイナルファイト
 ■定価7800円 ■60分
 ▶通販番号GV-1 特典：記念テレカ

記念すべきゲームストビデオ第1弾。現在の横スクロールアクションゲームの源流を創ったともいえる、F.F.を爽快にビデオ化した。ハガーにやる、1コインノミスクリアプレイは必見だ!!



龍虎の拳2
 ■定価6800円 ■90分
 ▶通販番号GV-8 特典：攻略小冊子

リュウが暴れ、ロバートが疾駆し、ユリが勝手に脱ぎ脱ぎする。全キャラ対CPU戦は、当然ながら、注目すべき点は、ギアリス完全攻略だ。これでギアリスは君のもの!!



スーパーストリートファイターII
 ■定価6800円 ■90分
 ▶通販番号GV-7 特典：攻略小冊子

新キャラを4人加えただけではなく、ゲームシステムも新たに練り直された。その新システムのコンパシシステムに注目し、連続技の研究と対戦に重点を置いた攻略ビデオ。



餓狼伝説スペシャル
 ■定価7000円 ■120分
 ▶通販番号GV-6 特典：攻略小冊子

新キャラを3人加え、三闘士にクラウザー、そしてゲストキャラのリョウ・サカサキまでも迎えた豪華な顔ぶれの餓狼伝説スペシャル。当て身投げ特集や、対リョウ戦パワフルエクストラなど充実の完成度。



餓狼伝説2最強バトル
 ■定価6000円 ■60分
 ▶通販番号GV-5 特典：カゴ2指相撲

93年夏、ゲームストが主催するゲーム大会「全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ」の名場面を完全収録。優勝したアンディの華麗な動きに君はくぎづけになるだろう。

V
I
D
E
O

緊急情報!!

ゲームストのCD&超絶攻略ビデオは通信販売で入手可能!!興味があるならすぐに確認!!
 CD&ビデオ通販についてのお問い合わせは▶03-3293-9326 新声社 読者サービス部まで!

ゲームストのビデオは、右のすばらしいビデオ屋さんでいつでも購入できます。

- ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館 2F ①01 東京都千代田区外神田1-1-8 ☎03(3251)3100
- 株ロケット本店ソフト売場 ①01 東京都千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03(3257)0806
- 株ロケットソフトセンター1F ①01 東京都千代田区外神田1-15-13 ☎03(3257)0017
- 株ロケットソフト2F ①01 東京都千代田区外神田1-15-14 ☎03(3257)0004
- まんがの森 新宿店 ①60 東京都新宿区新宿3-35-1 ☎03(3341)0921
- 株キムラヤ町田パートII ①94 東京都町田市原町田4-2-3 ☎0427(20)0200
- アニメック ①60 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートビル2F ☎03(3354)2261

上記のお店のほかに、ほぼ全国のCD、ビデオ販売店で、ゲームストのビデオを取り扱っています。



イラスト：山田章博

SCOOP 疾風

魔法大作戦

KINGDOM GRANDPRIX

©1994 RAIZING LIGHTING

選べるキャラクターが8人に増え、レース要素が加わったぞ。

担当：珈琲FREAK!

とびっきりの新作情報!

STORY

悪夢は去った…。大陸全土を襲った「ゴブリガン大戦」は大王の死とともに終結した。しかし残党軍や野盗の略奪は後を絶たず民の生活にまだまだ暗い影を落としていた。

そんな中、国王ゴードウエナは民意高揚と称し、戦勝一周年記念の大イベントを行う触れを出した。大陸縦断大エアロレース。それはルール無用の大レース。武器の使用は無制限。速く、そして強い者のみが勝利の女神を抱くことができる。

「勝者には望みの物を与える」という王の言葉に、腕に覚えのある強者たちが我も我もと首都へ集い、街は祭り気分です浮かれていた。だがその様子をうかがう2つの勢力、「ゴブリガン残党」「ゴルド軍」があるのに気づいた者はいなかった。

生まれ変わったシステム

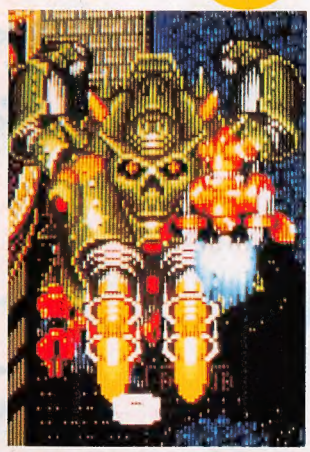
魔法大作戦がパワーアップして帰ってきた。今回はレースの要素をとり入れた縦スクロールシューティングなのだ。プレイヤーが選べるキャラクターは8キャラあり、選ばなかった残りの7キャラとレースをする。前作印象深かったサウンドもさらに強化されており、さらにしゃべるようになった。グラフィックもパワーアップしている。シヨットやボムがより派手になり、アイテムも大きくなった。細かいところまで描きこまれた背景も健在だ。操作は8方向レバーとシヨ

ットボタン、ボムボタンだ。画面の中央より上に行くか、シヨットボタン押しっぱなしでスピードアップし、画面の一番下に張りつくスピードダウンする。

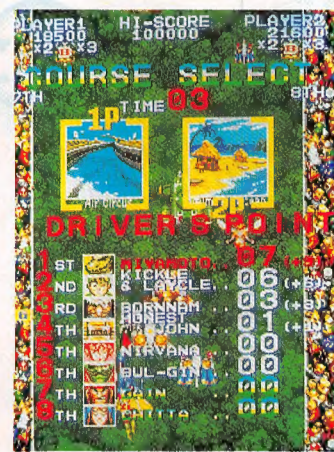
あと面白いのが敵とぶつかった時。前回は自機はやられてしまったが今回は押される

だけでやられない。もちろん弾に当たったらやられてしまうぞ。ゲームシステムはこれくらいにして各キャラクターの紹介に入る。

※この記事及び写真は開発中のものなので変更の可能性があります。



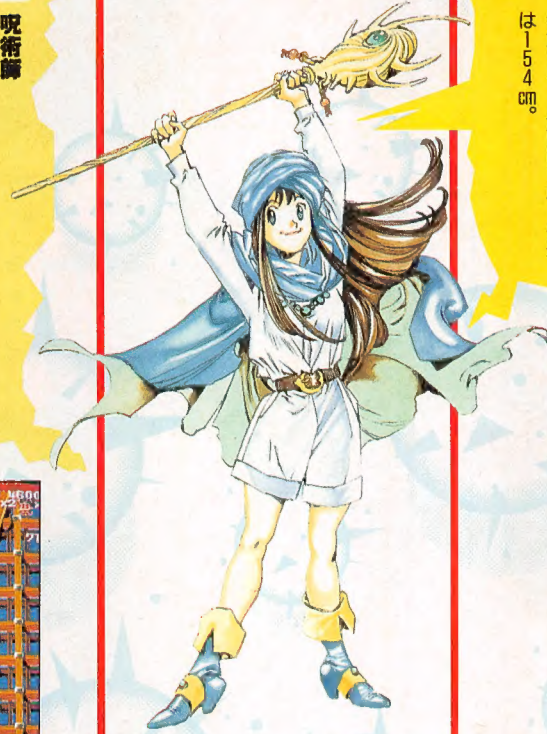
敵の本体とぶつかってもやられない。はじかれるだけだ。



今回、面セレクトができるのだ。ここは一面が終わったところ。

魔法使い
チツタ

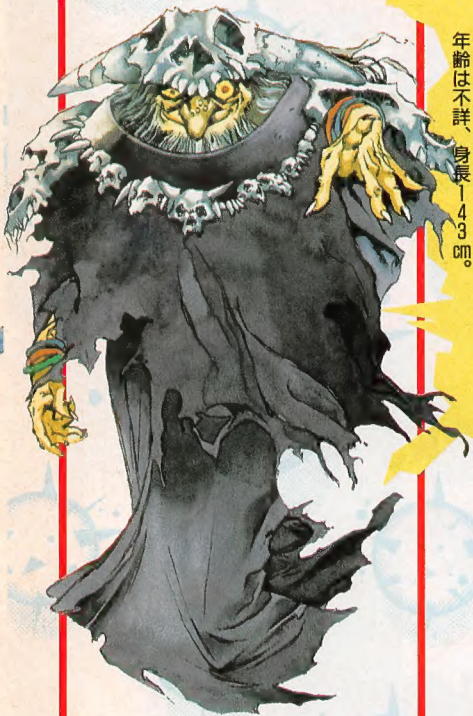
辺境育ちの世間知らずで脳天気なお天気娘。見た目からは想像できないほどの魔力を持つ。今回も王都のお祭り騒ぎに誘われるようにレースに参加する。年齢は18歳、身長は154cm。



呪術師
ポーンナム

黒魔術を好む闇の魔導師。常に不気味なうわさが付きまとうが、本人はそれを楽しんでいる。実はポーンナムは世界征服をたくらんでいるのだ。今回は魔導の研究資金が必要なためというが…?

年齢は不詳、身長143cm。



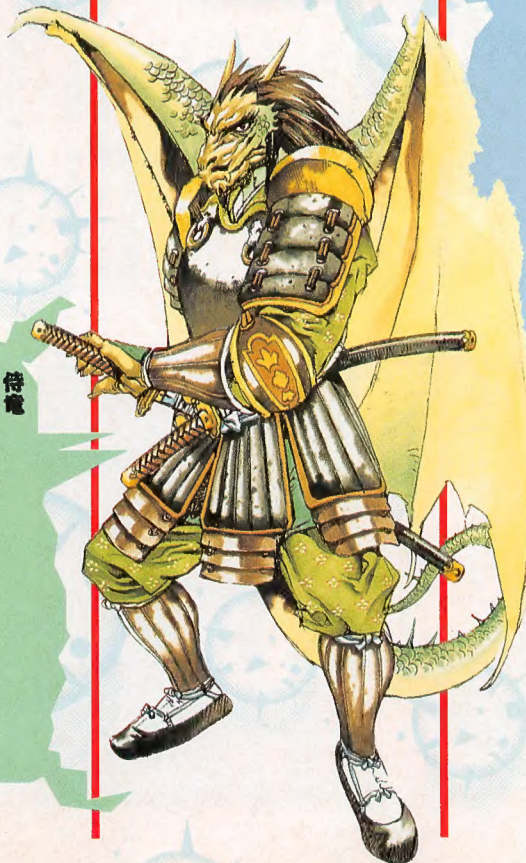
戦士
ガイン

いつも怒った顔の自称無敵の戦士。凶暴な性格だが、戦災孤児として育ったためか、情にもろい一面がある。肩に乗った小猿のシャインとは厚い友情で結ばれている。年齢は24歳、身長は180cm、シャインの身長は26cm。



侍
ミヤモト

巨大な竜人種の侍。古風でストイックな性格。今回の目的は王家にのみ伝わる秘薬「超金丹」。それというも師の一人娘「静」が重い病にかかってしまい、超金丹がなければ治らないというのだ。ミヤモトの戦いが再び始まる。年齢は68歳。身長405cm。



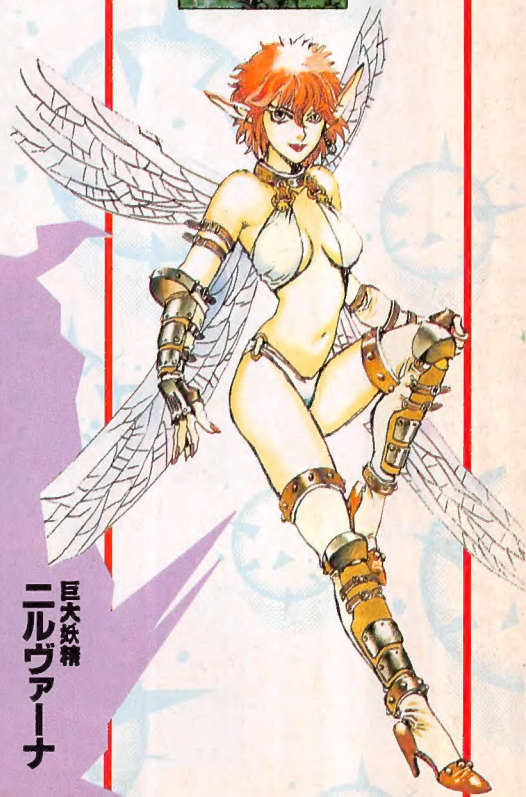
少年少女
キックル&レイクル

過去からやってきた少年とそれを助ける魔法使いの少女。キックルは負けん気が強くやんちゃ、故郷に帰るために旅を続けている。レイクルはのんびりしたお姉さんタイプで故郷を発見するために旅をしている。二人の目的は王家に伝わる「時超えの魔法」。
キックルの年齢は12歳、身長は120cm。レイクルの年齢は13歳、身長は132cm。



悪人大尉
ブルギン

ゴブリガン帝国の生き残り。頭に血が上ると他のことが目に入らなくなり敵味方おかまなしになる。帝国の復活を賭け、周囲の反対を押し切って強引に参加する。
年齢は37歳、身長は197cm。

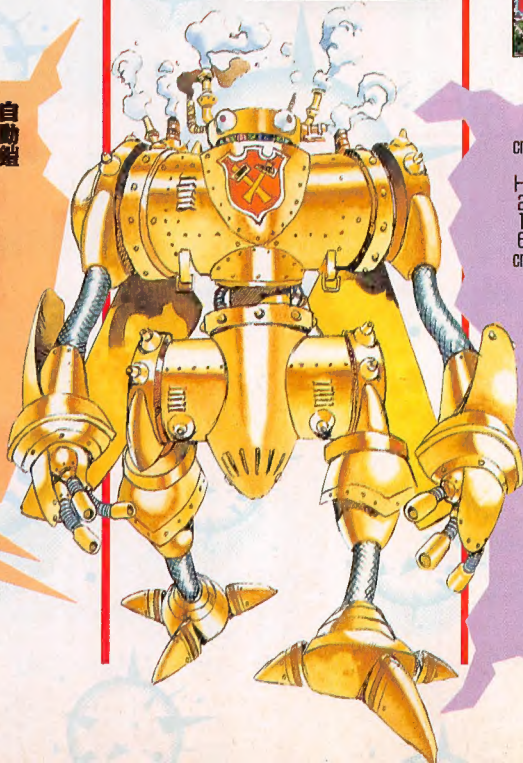


巨大妖精
ニルヴァーナ

長らくその存在をうわさされてきた巨大妖精一族の族長。体表から魔力を吸収するため薄着である。前大戦で故郷の森を失ってしまい、流浪の旅を続けていたがレイスのうわさを聞きつけ参加を決意した。目的は魔力豊かな「王家の森」。
年齢は125歳、身長391cm、B208cm、W129cm、H216cm。

自動鎧
オネストシオン

一獲千金を狙う鍛冶屋モレノが造った魔導ロボ。変形可能な鋼鉄の体が自慢で人間を軽く見ているところがある反面、その人間に生み出されたことに対してコンプレックスを持っている。レイスの目的は現金。
年齢は2カ月、身長は497cm。



迫力を増して対戦ガンダム登場!

MOBILE SUIT GUNDAM

EX REVUE

レビュー

©サンライズ・創通エージェンシー ©バンプレスト 1994

新しいモビルスーツが・3体+オリジナルMS1体が加わりパワーアップ!
前作から引き続いて登場のモビルスーツも強力になった!

担当：ずるずる

派手さが加わる!

モビルスーツ本来の持ち味を生かしたゲームであった前作は、動きがあつて派手な技が少なかった。これはこれで良かったのだが、やはり必殺技たるものは派手さが欲しい。今回発売されるこのゲームは、前作のグラフィックを残しつつ、プレイヤーが爽快感を持てるよう技全般を見直し、派手な技を使うようになった。

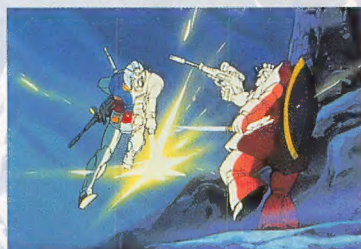
しかし前作のモビルスーツが持つ本来の良さは残されている。要は乗り手―乗り手が動かせばそういう技もできると思えば何も怖くはない。

モビルスーツは選べるもので12タイプ。新しくアツガイとギャンそしてガンキャノンが加わった。

もちろん前のようにボスとなるモビルスーツも存在する。さてそのモビルスーツたちをどう操るかという点、8方向レバーで移動、ジャンプ、ガードをし、弱、中、強攻撃に、投げ技という4ボタン方式を採用している。



選べるモビルスーツは42体から、どれを選ぼうかな。



映画の1コマ。©サンライズ・創通エージェンシー

面白い機能として、今どこにレバーが入力されているかがわかるようになってくる。

大技系がコマンド入力ですること以外では入力方法に違いはない。

ただ新しい技として、投げ技が入っていたり、後ろへのステップが加わった。

接近時に「やばい」と思ったら後ろへ逃げたり、何かの技の後などに接近しての投げというようなこともできるといっわけた。

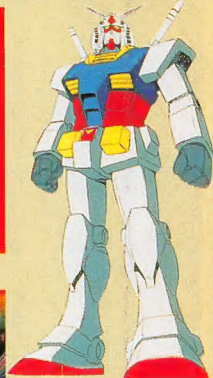
ガンダムでいう「モビルスーツ戦」という感じが「対戦」という色がより強くなったといえるだろう。

技以外でも多少であるが、変わった点もある。気絶状態というのがそれ。この状態になると頭のまわりをハロがくるくるまわるのだ。

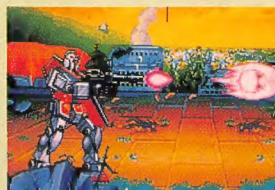
新しい試みが加わった新しいガンダム。その主役たちのパイロットと、大技を紹介していく。

ガンダム

形式はRX-78。もちろんパイロットはアムロ・レイだ。絵を見ただけではわかりに



RX-78
パイロット
アムロ・レイ



◇◇◇+砲ボタン
ビームライフル



◇◇◇+砲ボタン
ビームサーベル

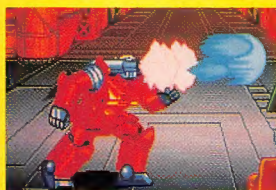
くいが、かなり変更があった。EXになつての大きな変更点は、技がより迫力のあるものになったこと。とくにビームサーベルを使う技に注目したい。

ガンキャノン

セイラの乗るガンダムがなくなり、連邦軍側のモビルスーツは何が出てくるかと思っ



RX-77-1
パイロット
カイ・シデン



◇◇◇+砲ボタン
キャノン砲



◇◇◇◇+砲ボタン
グランドボム

ていたから、カイ・シデンの乗るガンキャノンであった。両肩にあるキャノンを主体にした攻撃は強烈で、これに動きのよさが加わり、これもまた強力なモビルスーツとなっている。

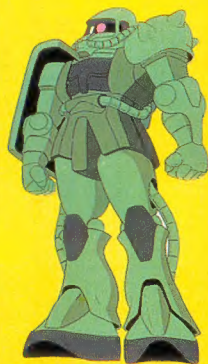
これだこれだっただらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!



◇◇◇+ⓧボタン
ザクミサイル

今回の本物のデータ上では最弱となるであろうザクであるが、そこはゲーム。そ

量産型
ザク



MS-06F
パイロット
一般兵

うならないようにバランスが考えられている。足についている「ザクミサイル」で相手を追いまみ、そして同じザクにしてシヤア専用にはない「ダブルスピニング」なる迫力ある大技で押すことも可能だ。



◇◇◇+ⓧボタン
ズームスパイク



◇◇◇+ⓧボタン
ザクマシンガン

今回のものにもシヤア専用モビルスーツが残っている。量産タイプとの違いとして

シヤア専用
ザク



MS-06S
パイロット
シヤア・アズナブル

挙げられるのが「スパイクアタック」である。これは、画面の奥のほうへ引いたあとタックルしてくるもの。攻防一体の大技である。飛び道具としては「ザクマシンガン」がある。



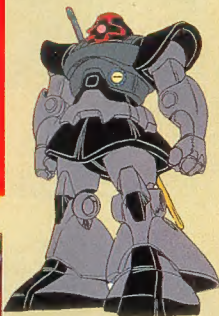
◇◇◇◇+ⓧボタン
スパイクアタック



◇◇◇+ⓧボタン
ジャイアントバズーカ

ホバリングによる攻撃がウリだった前作。今回はスピード感のある大技が使えるよう

ドム

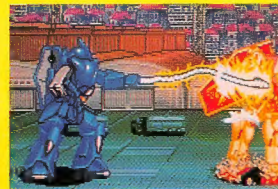


MS-09
パイロット
ガイア

そしても怖いのが「ジェットストリームアタック」である。1体しか存在しないドムが、この大技のコマンドを入力するとあら不思議。なんと3体になって突進してくるのだ。どうする?



◇◇◇◇◇+ⓧボタン
ジェットストリームアタック



◇◇◇◇+ⓧボタン
ヒートロッド

前作でも、意外な攻撃を持ち、使い手を選ぶ感のあるモビルスーツであったが、今回

グフ



MS-07B
パイロット
ランバ・ラル

もそうなりそう。 「ショットガン」は変わらず存在する飛び道具であるが、「サンドワープ」は一度地中に消えてしまう大技。まさかこんな大技が入るとは思いもよ



◇◇◇◇◇+ⓧボタン
サンドワープ



ⓧボタン連打
スクリュークロー

ザクのようなシヤア専用との差がないのがズゴック。その点からいくとこのズゴックでもシヤア専用のもので

ズゴック

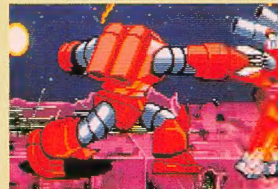


MSM-07
パイロット
一般兵

も変わりがないはずなの、そこ個性を持たしているのがこのゲームの個性だ。このズゴックには、腕先を高速で回転させ、連発で相手を攻撃できる「スクリュークロー」や、自分から突っ込んでいく大技「ヘッドアタック」などがある。



ⓧ+ⓧボタン
ヘッドアタック



◀ⓧ+ⓧボタン
ダッシュクロー

腕の先にある大きな爪が強力な武器となっていたズゴック。これがシヤア専用となる

シヤア専用
ズゴック



MSM-07S
パイロット
シヤア・アズナブル

とそのすごさはさらに上がるのだ。シヤア専用ズゴックが使える大技には、爪を生かした「パークロー」、機動力を生かした「ダッシュクロー」などがある。



▶ⓧ+ⓧボタン
パークロー

アツガイ



パイロット
一般兵

MSM-04

スコックよりも先に作られた水陸両用のモビルスーツ。このゲームシリーズでは初登場ということになる。

乗るパイロットは残念ながら一般兵。しかしそれはそれこのモビルスーツが好きならもいるだろうからそこに問題はないといえる。

陸上は……ってことはなく、このモビルスーツも使い方次第で強力になるに違いない。やはり注目すべきはスコックよりも大きく長い爪である。この長い爪を使った大技はどれもこれも強力だ。

こんなに速く動けるのかと思ってしまう「パーチカルクラッシュ」や、天井にぶら下がる「パワークロウ」なる大技も持っている。

この、アツガイ独特の大技

パーチカルクラッシュ



■ 連打 + 攻撃ボタン



本当の性能にとられず、プレイできるのがいよいよ。

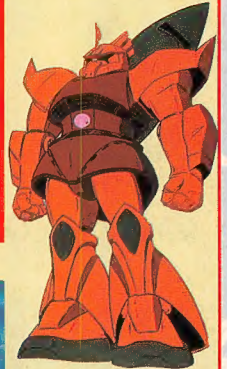
パワークロウ



□ □ □ + 攻撃ボタン

を入力すると天井に爪をぶっ刺しながら歩くことが可能なのだ。

シヤア専用
ゲルググ



MS-14S
パイロット
シヤア・アズナブル

このゲルググ、前作同様にシヤア専用とノーマルのもの2タイプが残された。



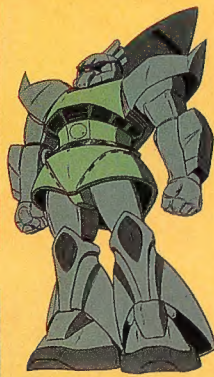
■ 連打 + 攻撃ボタン
ビームライフル



■ 連打 + 攻撃ボタン
ゼロクラッシュ

しかしこの2タイプ、基本性能は同じなので、スコック同様使える技で選ぶといい。シヤア専用では「ビームライフル」「ゼロクラッシュ」なる大技が存在する。

ゲルググ



MS-14A
パイロット
一般兵

色が違うだけで基本性能は同じだったゲルググ。技によっては使いやすかったり、強



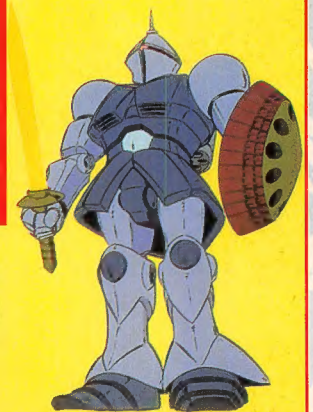
■ 連打
百烈突き



□ □ □ + 攻撃ボタン
グランカッター

かったりするので、自分の攻撃スタイルに合わせて選ぶといいだろう。この通常ゲルググでは、「百烈突き」であるとか「グランカッター」なる斬る技が多い。

ギャン



パイロット
マ・クベ

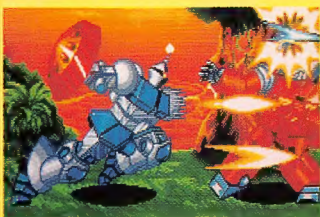
MS-15

攻撃力に特に力を入れて作られたモビルスーツがこれだ。それも一体だけというものだ。そのパイロットはもちろん本編と同じくマ・クベである。TV版では意外にあっさりやられてしまうモビルスーツのだが、ゲームではそうはいかないようだ。

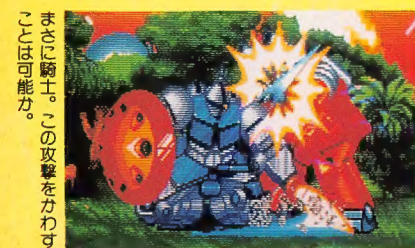
ミサイル内蔵式の盾であるとかビームサーベルであるとか、もう攻めるしかないといっているようなモビルスーツだ。

そんなギャンの大技は「パワーラッシュ」のような接近しながら攻撃できるものや「パワーレーザ」のような接近、とくに跳び込み系に威力のありそうなものも持っている。その動きは、まさにそのギャンの格好からわかるような

パワーラッシュ



■ 連打



まさに騎士。この攻撃をかわすことは可能か。

パワーレーザ



■ 連打 + 攻撃ボタン

中世の騎士といったところだ。以上が使えるモビルスーツ群であった。あとはゲームでのお楽しみとしておこう。

これだこれだったらこれだ!
超ノ級ゲーム大進撃!



闇夜より来たるそのもの、
扱いやすきことこのうえもなく

ヴァンパイア
デミトリ
担当 KAL

相手の首押しに回復も回復も、
も、牙を突き立てる!!

スペシャル必殺技



モンスターの代表格、この
ゲームの主人公でもあるデミ
トリは、その扱いやすさが異
大のウレシだ。
必殺技のコマンドが、大
くはしゃぎのものがかりで
この効果もコマンドが簡単

してしまえるほど。
ただ、間離れした外見を
もつものが大半を占める中
でも、近い姿をしているた
め、見た目が受ける印象は
非常に地味なものだ。
「見た目を覚えて、地味、つ
まじなぞ」と感じた人には、
一度デミトリを使ってみると
なおおもしろい。手、全キ
ヤラ中も、アップクラスの派
手な、クシコノの持ち主であ
ることがわかるはずだからだ

使いこなせ!

デミトリのダッシュ(両方
向にバーを2回入れる)は
他のキャラのものに比べて特
殊だ。
ダッシュをすると、途中で
姿を消すのだが、この姿を消
した瞬間が無敵なのだ。



相手の攻撃をかむす。全て スキ
敵に一撃あたえておく。



ダッシュで突っ込んで、こうに見
せかけで……

もちろんずっと消えたまま
しているわけではなく、次の瞬
間には姿を現
シユのし始めも無敵ではない。

だが、途中で姿を消して無敵
になれるというのはやはり優
利、動きも格好いい。しかも
ダッシュ中に入力すると、効
果の変わる必殺技があるとか
れば、ダッシュを中心に戦法
を組み立てていくというのは
当然の成り行きだ
もし、なにげなく地味だ
が、いざ動かしてみると非常に
派手な動きをする、というこ
理由は主に、
扱いやすさと派手なアクシ
ョンを両方持つキャラ、それ
がヴァンパイア、デミトリな
のだ

使いこなせ!

それでは各必殺技の解説に
入ろう
●カオスフレア
オーソドックスな飛び道具
で、両手の先から炎を発する。
威力が若干ながめだが、出
すまでが早いので、中距離で
の使用が有効。もちろん、遠距
離で相手の跳び込みを誘うの
に使ってもいい。



カオスフレア

●●●+●
触れた者を炎に包みこむ。
相手が燃えている間に次の
行動を!



カオスフレア空中

●●●+●
遠距離から跳び込むフリを
して使うと効果的。
無敵時間が長く強力なのだ
が、真上へ出るためまいち
扱い勝手がよくない。



デモンクレイドル

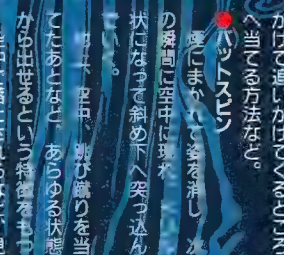
●●●+●
真上へ落ちてくる相手やお
き上がり時のみ使用しよ。

相手が近くから跳び込んできた
ときはいいのだが、少し離れ
た所へ着地しそうな場合は使
わないほうがいい。そういう
場合は大足払い、立ち大バ
ンチ(スピン)、後述のバツ
トスピンを使う。
またこの技は、ダッシュ中
に入力すると斜め上へ出るよ
うになる。これがかなり強力
なので、いつでも出せるよう
に練習しておこう。



デモンクレイドル

●●●+●
ダッシュ中に出ると斜め上
へ出るデモンクレイドル。
主な使い方としては、画面
の端からダッシュしていった
の端出し、地上で相手に当て
る方法や、近距離からバツク
ダッシュで離れるように見せ
かけて追いかけてくるところ
へ当てると方法など。



バットスピン

●●●+●
空中に姿を消し、氷
の瞬間に空中に突っ込んで
状になつて斜め下へ突っ込ん
でたあとなど、あらゆる状態
から出せるという特徴をもつ
空中で溶かされるなど、見
まれに相手には対応されてし
まうが、削り能力、トリッキ
ーな動きなど、利用価値は高
い。



●●●+●
あらゆる状態から出せる。
使い方を工夫しよう。

跳び込み時には空中カオス
フレアとダッシュ時にはデモ
ンクレイドルと併用すると効
果大だ。また、デモンクレイ
ドルが固きそうにないときに
対空技の代わりとして使って
もいい。

ほかにも、相手の足元を狙
うようにして出すと、当たっ
た方が固く受けない(普通は
後方へ跳ね返り、着地する)
のを利用、連続技や投げに
もつていける。目の前に着
地するように出して、又かつ
デモンクレイドルという手も
ある。とにかく利用法が多い



スペシャル点灯時のカオスフレア。
判定が大きく使えるぞ。

*コマンドはすべて敵が右側にいる時のものです。左側の時は逆になります

超カワイイ雪男 ビッグフット サスカッチ

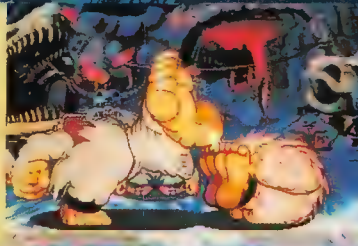
声優：UMA ももやん



ビッグスノー
 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
 「うんっが」と口を開けて出す雪ダルマ。凍ったらもう一発だ。

そして凍りついている間は、まったく動くことができない。この間にタッシュユの近づくしたり、技を食らうとできなくなる。また、凍ったままな戦法が行えるのだ。キャンセルして連続攻撃でスキャンガンを使い、相手を固めるようにしよう。

●ビッグタイフーン
 大きさを上に方向キーで調整して、左右の方向キーで回転させる。この技は、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。



ビッグタイフーン
 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
 相手に重ねて、ガリガリ削るのだ。

この技も、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

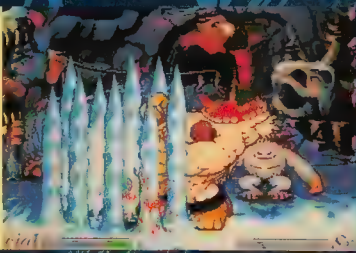
●ビッグタワー
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグスイング
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●スペシャル必殺技
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

ビッグタワー
 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
 起き上がりを出す、これ以外はどこにも使えないよな。



この技をぶち込もう！
 この技をぶち込もう！
 この技をぶち込もう！

●ビッグスイング
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●スペシャル必殺技
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

基本は地上戦だ！

それは、サスカッチの基本的な戦い方、攻め方を説明してしまつたら、大足払いなどを覚えておこう。また、タッシュユのキックからのビッグスノーなども覚えておこう。あまりやりすぎると友達をなぐすかもしれないので注意。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

●ビッグランチ
 相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。また、相手の足元にダメージを与える。

これだこれだと思ったらこれだ!

超ト級ゲーム大進撃!

突進型の必殺技を自在に使いこなせ

ワーウルフ ガロン

担当：杉原 大



ガロンは、狼男らしくスピードに秀でた必殺技を持っている。これはすべてコマンドが違っている。地上のものは前進、空中は相手方向斜め下へ、そして対空は地上から斜め上へと進む。地上は、至りにキャンセルをかけて削りに使えることからもちろんジャンプ攻撃からの3段階攻撃につなげることが出来る。空中は、斜めジャンプをランダムに仕掛けるだけでなくも有効な戦法を持っている。対空は、なにかその隙りに使わなくてもいい。別々ば大で出せば意外に遠く、相

びるので、アホな相手には有効

クライムレイサー

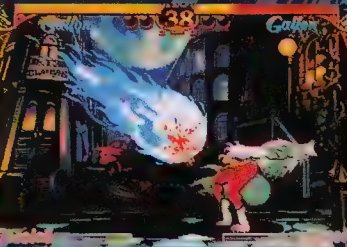
これは早い。いえぼストIIシリーズのガイルのサマソウルにたしりも溜めなして出すことが出来る。スベシャル必殺技はトランと同様にコマンド違いで3方向への撃ち分けができる。

前ダッシュ中はハンチロキックで低空を滑走しながら攻撃出来る。

狼身持ち前のフットワークで対空相手をやりこめる。



ピーストラッシュ 地上
ピーストラッシュの基本型。



ピーストラッシュ 空中
空中で、ピーストラッシュの飛びこみと併用する。さらに使える技。



ピーストラッシュ 対空
敵の飛びこみを潰すのにも使える。



クライムレイサー
出際には無敵状態がある。痺れる連続技。



スペシャル必殺技
これも、地上、空中、対空の3種類存在する。

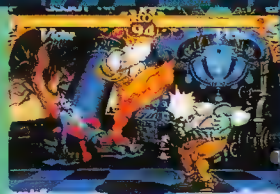
パワーで相手をねじ伏せる!

フランケン ビクトル=V=G

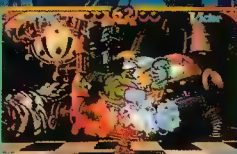
担当：杉原 大



やがみの大バレーと、立ち木キック、威力は強烈だ。相手の飛びこみの先読みなどで狙ってける。つかみ技も豊富。間合いの戻りもや、強力な威力のあるものがある。とにかくパワーがやだや、という人ぜひお薦めのキャラだ。



ギガバーン
サガットのタイガーフラッシュに近い技。斜め上に、ひざを突き上げる。



ギガハンマー
ため技で、ダッシュして相手をなぐりつける必殺技。



ギガバスター
ため技系のダッシュキックで、相手を転ばすことができる。



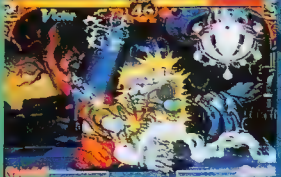
グラビトンナックル (コマンド投げ)
つかんだらすくコマンド入力すると地面へ相手をたたきつけることができる。



メガシヨック (コマンド投げ)
つかんで電気でシビれさせる。間合いが広い。



メガスパイク (コマンド投げ)
相手をひざで突き上げてから、ジャンプしてパンチをたたきつける強烈な投げ技。



スペシャル必殺技
ジャンプして地面に電気を走らせるスペシャル必殺技。電気は画面全体に届く。

水中帝国の若き主

マーマン オルバス

相当：D・LAN



水の英雄は、

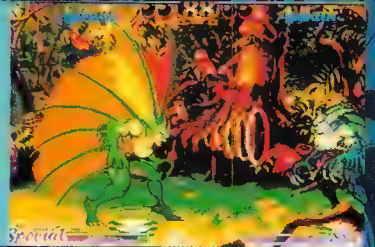
半魚人・オルバスは、その姿からは想像もつけないような素早さ、そのあるが、通常の技では、自ら不キックや大足払いがかなりリーチがあつて使いやす。

中攻撃はパンチ、キックともに二段攻撃になっているのも特徴。

対空兵衛は、立ち下パンチが相当使える。必殺技が見間違えるほどの「すず」をして敵を併せ持っている。

通常技の性能が高く、飛び道具、奇襲技、強力な対空技と一通り揃っている。オルバス、使えばそれだけの強さだ。

ソニックウェーブ
◆◆◆+P
リンクレーザー状の衝撃波。これを当てると一定時間相手の動きを止めることができる。



ポイズンプレス
◆◆◆◆+K
腹から毒霧を噴射する。ソニックウェーブと同様の効果がある。

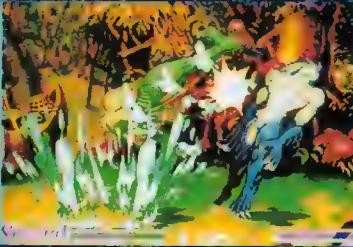


スクリージェット
◆◆◆+P

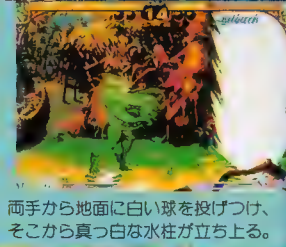


きりもしながらの突進技。大だと最高4段になる。

トリックフィッシュ
バックタッシュ中+K
オルバスのバックタッシュは最初の一瞬が無敵で、後方には回ほどバック斬をする。このときにキックボタンを押すことで、斜め上にも速いスピードで跳り上げる。



スペシャル必殺技



両手から地面に白い球を投げつけ、そこから真っ白な水柱が立ち上る。

理由など要らぬ、ただこの怒りをぶちまけるのみ!

悪霊サムライ ビシャモン

相当：KAL



疾く、固定ファンが必ず出そうにビシャモン、刀を武器としているため攻撃時のリーチは長いのだが、刃が、数多い小技、一長一短の通常技は、使いこなせるようになればなるほど、おもしろく、かつ強さになっていく。

慣れた、ビシャモンは、突如に強くなつていく、上級者向けキャラといえる。

通常技、敵討し
を「使いこなせ」。

通常技はすべて重要だが、中でも特に覚えてもらいたいのが、対空、攻撃両方に使える立ち中斬りと、跳び込み時に有効なキック系の技「空中」は斜め下にコマンドを押し出す。

して、中距離戦で有効なし、がみ中、大斬りだ。また、必殺技の敵討しは、目撃しよつと、敵討しは

居合斬り
◆◆◆+P



ため必殺技。キックで出すと下段居合が使える。

換ね刃
◆◆◆◆+P



一応飛び道具、中距離でこそという時に使おう。

辻疾風
◆◆◆◆+P



換ね刃HIT中に入力。相手の体を突き抜け、行きと返りで斬る。

返し刃
◆◆◆◆+P



換ね刃HIT中に入力する。相手を引きよせる。

敵討し
◆◆◆◆+P



空中から斜め下に投射。霊がとりつき、動きを止める。

秘密の技①



リバーサル時のみコマンドを受けつける。コマンドはまだ秘密。

斬り捨て御免



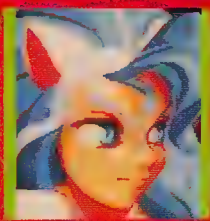
コマンド入力の投げ。右のものよりはこつちを狙おう。

スペシャル必殺技



腹の口から飛び出した手が敵をしめあげる。

これだこれだったらこれだ! 超ド級ゲーム大進撃!



色々な使い方ができるぞ! キャットウーマン フェリシア

担当：珈琲FREAK!

右特攻している。相手をつかまえて相手の体を軸に鉄棒でいうところの大車輪をするぞ。フェリシアは手数数を多く出し攻撃めるキャラで、色々な使い方ができるはずなので自分なりのフェリシアを育ててほしい。

なめらかな動きがたまらない
フェリシアはモリガンと同じくコマンド投げが合っているが、瞬時に戻ることが合っているが、もしも合っていない。瞬時に戻ることが合っているが、もしも合っていない。瞬時に戻ることが合っているが、もしも合っていない。



ローリングバックキック
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

丸くなって突進する。Bボタンで上昇攻撃をかける。



ローリングスクラッシュ
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

丸くなってまりのようにはねて進む。B連打でひっかく。



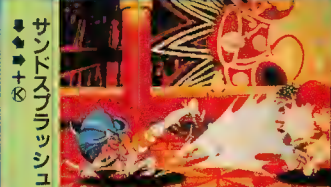
スペシャル必殺技

丸くなって突進し相手をなぐって上昇攻撃をかける。



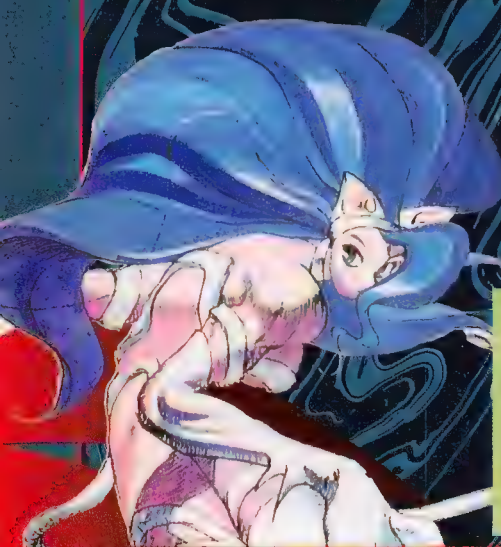
テルタキック
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

垂直方向にジャンプして頂点からキックで飛び込む。



サンドストロム
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

足で砂を蹴って相手にかける。相手の飛び道具をすり抜ける。



史上まれに見る変なヤツ ミイラ男 アナカリス

担当：石井せんじ

ある。

どのくらい奇怪か。相手と遠く離れていても投げられるくせに、密着すると投げられない。飛び道具は相手を変身させてしまう。しゃがみ大バンは地面から4本腕を突き立てる。etcである。

密着すると辛い。不思議な通常技を使いこなせば返し技は多彩。テクニカルキャラが好き人は、ぜひやるべし。



弾を吐き出す
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

怪物たちの集まりのゲムの中でも、ひときわ異彩を放つアナカリス。その姿は、まなぐ、使う技も美に奇怪で



王家の呪き
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

ジャンプ中、◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆



棺の舞い
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

画面の上から棺を画面に落とす飛び道具。ハンチが手前、キックが離れた位置に落ちる。



ミイラドロップ
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

離れた敵をつかめる超使えるコマンド投げ。小パンチは近く、中、大と離れた間合いの敵をつかめる。間合いをしっかりと覚えよう。



スペシャル必殺技
◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆

当たる電気で痺れ、燃え凍ったところから落ちる強力な派手な屈辱技だ。

遂にエイリアン以外の敵キャラ登場!

エイリアン VS プレデター

ALIEN AND PREDATOR TM & ©1994 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. CAPCOM 1994

今回は大詰め5、6面の攻略だ。1~4面で
新しくなったパターンも、併せてフォローしているぞ。

5面ステージ紹介&攻略 ROUND 5 「最強の生物兵器」

初めての人間とのバトル。人間の性格を覚えよう。
武器についての説明もおこよう。

攻略に入る前に

このラウンドはエイリアンに代わって兵士が登場する。その兵士に対してどう対処するかかわかれれば特につまずくラウンドではないだろう。ラウンド5はマップを使わないで、ポイントごとに解説していくぞ。さっそく攻略に入る前に兵士の動きについて少し説明しておこう。

基礎からの人間対策講座

兵士の攻略方法はほとんどの場合が武器によるものである。ほとんどの兵士が武器を持って出現し、武器を落とすと必ず拾っていくのだ。落とした武器が消えたり、プレイヤーが拾った場合は画面外へと逃げていくぞ。

プレイヤーはまず兵士から武器を奪い(兵士は倒れると武器を落とす)その武器を使って他の兵士を攻撃するのだ。特にスマートガン、バルスガンは兵士に対してかなり使える武器なので必ず拾うようにしよう。武器に関する詳しい説明は特別にコーナーを設けたのでそちらを見てくれ。兵士の武器以外の攻撃としてはハイキックがあるので、くらわないようにしよう。



これで他の兵士を簡単に一掃できるのだ。まず、兵士を倒して武器をいただく。

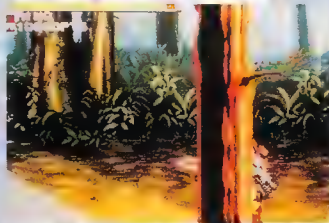
ラウンド5の攻略

まずは、開始直後のラッシュ地帯。初めに出現するのはナイフ兵士×6。次にナイフとバルスガンを持った兵士の複合部隊が出るのでせひバルスガンを奪っておこう。安全にメガクラッシュを使ってバルスガンを落とさせるのも1つの手だぞ。



画面に出てきたらすぐにメガクラッシュだ。

少し先に進むと3人の兵士がしゃがんでいる。ここは、一気にスクロールさせないで順に倒してから進もう。



木の陰にリングが落ちている。

スクロールが止まると2回目のラッシュとなる。左からバルスガン部隊、時間差で右からナイフ部隊が出現する。ここでは、バルスガン部隊を跳び越して左端に行き右を向いて攻撃したほうが楽だ(シエーファーならタッシュ攻撃を使って出現と同時になぎ倒そう)。



こうすれば兵士に囲まれることはない。

次に左からナイフ部隊とスマートガン部隊が追加される。こいつらが出現する前にバル

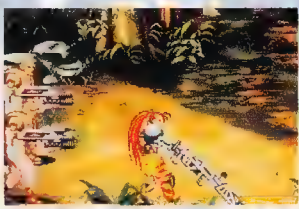
スガンをきちんと取ってれば問題ないだろう。バルスガンを持っていない時、メガクラッシュを使ってでもスマートガンを取ってからバルスを始末するようにしよう。

もし、スマートガンの弾をくらったらすぐにメガクラッシュを使う。そのままくらい続けると一度に半分以上の体力が減ることもあるのだ。

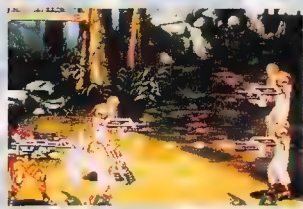


すぐにメガクラッシュだ。

デキをばさんでラウンド5後半戦の開始。しゃがんでいるナイフ部隊を倒したらゆっくりスクロールさせよう。先に進むと前後からバルスガン部隊が出現するためだ。



ゆっくりスクロールさせてバルスガン部隊を出現させる。



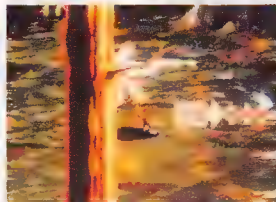
すぐに左へ移動して攻撃しよう。

これだこれだっただこれだ! 超ド級ゲーム大進撃!

大木の先には砲台が配置されているのでこもゆっくりスクロールさせて弾を撃つ前に破壊してしまおう。



こんなところにエメラルドが。



砲頭が見えたらガンで破壊しよう。



手榴弾部隊は、画面いちばん下にいればやりやすくなるのだ。

手榴弾部隊をやりすぎると木箱が2個並んでいる。体力の余裕がある時は右から箱を壊そう。こうすればボス戦になっても取ることができなくなる。

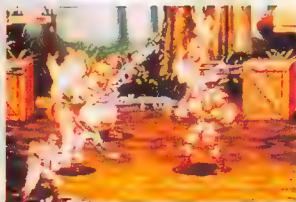
ここでスクロールが止まって3回目のラッシュ地帯となる。このラッシュでボス戦が有利になるパルスガンを取っておきたいところ。

初め、兵士ラッシュが続いたあとにスマートガン部隊が出てくる。このあとにパルスガン部隊(すぐ逃げ出す)が出現するのだ。ここでパルス

ガンを使い(重ねて取ると弾丸が増える)ぐらい取りたい。兵士の倒し方は写真の通り。



まず、右の兵士を倒す。



素早くこの位置にまわり込めば左から出る兵士も倒せる。

ラウンド5ボス パワーローター

ボス戦になったらまず左端



パルスガンでボスに少し撃ち込んだら、



ガンでボスを転ばせる。

まで下がろう。ボスとの距離をとるためだ。ここでパルスガンの威力が発揮される。

パルスガンの弾数が多ければこのパターンだけでパーフェクト勝ちすることもできる。

ボスの攻撃は主に3種類。

攻撃方法は写真を見てほしい。

パルスガンの速攻パターン



突進攻撃。自分の位置を狙って(真上、真下以外)くる。



火炎放射攻撃。このモードの時はメガフラッシュ。



つかみ攻撃。正面でパンチ連打したり、ジャンプ攻撃するとよくつかまれる。

ためになる 武器講座

このゲームに出てくるすべての武器に関して説明している。ちなみに最後にある得点は面クリア時に持っている点と入る得点のことだぞ。

●パイプ

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

2万pts

●ディスク

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

2万pts

●ナイフ

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

2万pts

●手榴弾

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

2万pts

●グレネードランチャー

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

5万pts

●スマートガン

敵を買通する銃。スマートガンも連続して取ると弾数が増える。たくさん兵士がいるところで使える。この2つの銃はしゃがんでいるエイリアンには当たらない。

3万pts

敵を買通する銃。パルスガンを持っている時にさらにパルスガンを取ると弾数が増える。ボス戦でかなり使えるぞ。

3万pts

●スマートガン

敵を買通する銃。スマートガンも連続して取ると弾数が増える。たくさん兵士がいるところで使える。この2つの銃はしゃがんでいるエイリアンには当たらない。

3万pts

●パイプ

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

5万pts

敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。

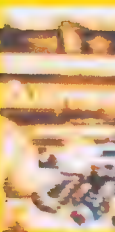
3万pts



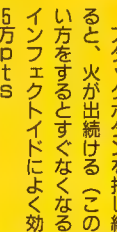
●火炎放射器



●グレネードランチャー



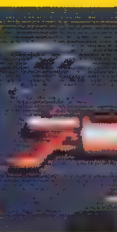
●手榴弾



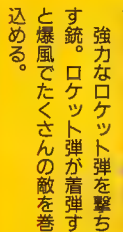
●スマートガン



●パイプ



●ディスク



●ナイフ

出現パターンを覚えれば楽勝!
ステージ6

この面は長いので、前号のステージ4と同じようにMAP付きで攻略していきます。

見方もほぼ同じで、敵の出現密度などに応じてA-Eにエリア分けして解説している。またMAP中の数字は敵の出現順。矢印のついてるものは、移動してくるものだ。

Aポイント

スタート後、すぐに①の連中からパルスガンを奪ってしまえば、その後の②のパルスガンも楽に奪える。③、④は忘れがちなので気をつけること。⑤が落とすスマートガンは持っていったほうがいい。

Bポイント

画面下を進んで行き、⑥の一番下の奴の後ろに回り込み壁を背にして闘う。武器は何

を使ってもいいが、全部倒したら最後にスマートガンを必ず拾うこと。

ボーナスステージ

エレベーターのボーナスステージ。このボーナスステージは、「レレイ、ゴール」と声がかかってタイムカウントが始まるからでない」と攻撃を受けつけてくれない。また、弱点が3カ所あり、そのうち一カ所は向こう側にあるため、プレテター以外は普通に行ったらダメージをあたえることができないようになってる。

そこで、先ほど拾ったスマートガンが活躍するわけだ。このステージが始まったら何もしないで待ち、「ゴール」と声がかかったらその場でスマートガンを全弾撃ち尽くす。あとは攻撃ボタンを連打するだけ。ある程度ダメージをあたえらると中身がむき出しになるので、そうしたらいったん攻撃を止めて上に落ちてくるバ



この状態になったらパルスガンを拾おう。

ルスガンを拾い、そのあとスライディング等で破壊するだけ。

スマートガンは貫通性なので、向こう側の弱点を破壊してしまえるわけだ。ただシエファードだけは、開始前に後ろ（左）に下がっておくこと。彼は銃を前に突き出して構えるので、その場にいると中央の弱点にヒットしないからだ。

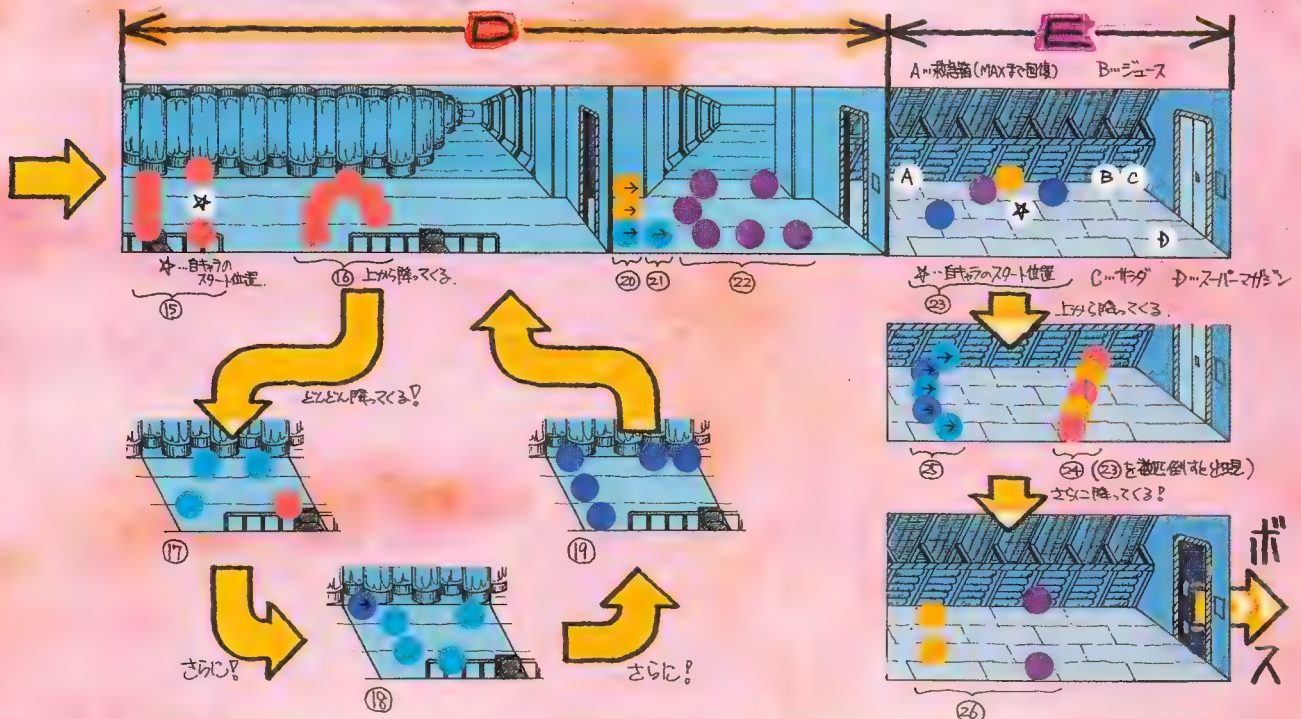
マップ

MAPに表示されているラインまで進むと敵が出現するので、すぐに左へ戻ってパルスガンで闘う。あまり上下に動かずに撃つていけば大丈夫。その後もパルスガンを拾っていき、⑩の敵を上の方から一人ずつ、順番に倒していく。⑭の敵も止まって銃を撃つていけば何の問題もないはずだ。

ちなみに、次のコンテナ3つは、残しておいても何の得

ラウンド6 後半

ストーカー=● ウォリアー=● スマッラー=● デモンダー=● アラクイト=●



これだこれだったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

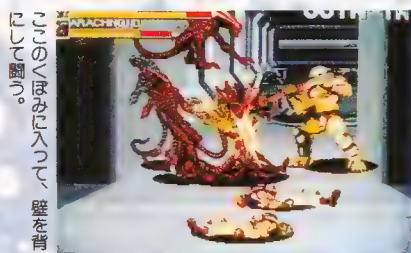


こうなったらすぐ必殺技。弱気なくらいがちょうどいい。

にもならないぞ(消えてしまっている)。

ロポイント

ステージBで最も危険なシーンだ。
開始直後のストーリーカー5匹(16)に対しては、一度右へ移動してから対処しよう。
数匹倒すと上から16のストーリーカーが降ってくる。フレドター・ウォリアー(以下ウォリアー)ならサブライズアタックでバリバリ倒していけるが、他のキャラは軸すらしワンスセットと遠くからの銃攻撃で、時間をかけて慎重に闘うこと。その後⑬・⑭・⑮と次から次へと敵が降ってくる。この場合に限ったことではないが、敵を無理して片側にまとめようとせず、ほんの少しで



このくぼみに入って、壁を背にして闘う。

もまずいな、と感じたらすぐに必殺技を使って蹴散らし、左右へ交互に攻撃していくようにしましょう。

このシーンを抜けて扉を開くと、左からあとを追うようにして16のティフェンダー+E・ウォリアーが現れる。

出現と同時にティフェンダー優先でワンセット(リンなら双剣波)を入れていこう。
ある程度時間が経つと落ちてくる16のアラクノイドに対しては、初め右下の一匹に対してダメージを与え、その後は写真の位置で闘おう。ただし完全に安全というわけではないので、やはり必殺技は惜しまないこと。

Eポイント

上から降ってくる16の敵に対しては、そのまま右へ進んでしまえば、スマッシュャーから順に攻撃していこう。体力がないなら、無理せず必殺技を使って左端のドラム缶の中に入っている救急箱を取ること。ちなみに、この場面にくるときにドラム缶を右側から壊すと、救急箱を残しておいて後から取ることが出来る。覚えておこう。

これもティフェンダー優先で攻撃していくのだが、つらい場合にはティフェンダーに対して4~5回必殺技を当てて行こう。これだけでティフェンダーは死んでいるはず。

16の敵を倒したら、フレドターは下のドラム缶の中にあるスパーマガジンを取り、16のティフェンダーを一気に倒してしまう。他のキャラはストーリーカーもろとも必殺技連発で倒すか、ワンスセット(双剣波)で闘い、次に左から走ってくる16のウォリアーたちに対し、スパーマガジンを使用する。

以上の敵を一掃したら急いで左端に移動し、上から降ってくる16のティフェンダーに対し、出現と同時に攻撃を加える。これも、必殺技を使ってもティフェンダー優先で倒していこう。

上から降ってくる16の敵に対しては、そのまま右へ進んでしまえば、スマッシュャーから順に攻撃していこう。体力がないなら、無理せず必殺技を使って左端のドラム缶の中に入っている救急箱を取ること。ちなみに、この場面にくるときにドラム缶を右側から壊すと、救急箱を残しておいて後から取ることが出来る。覚えておこう。

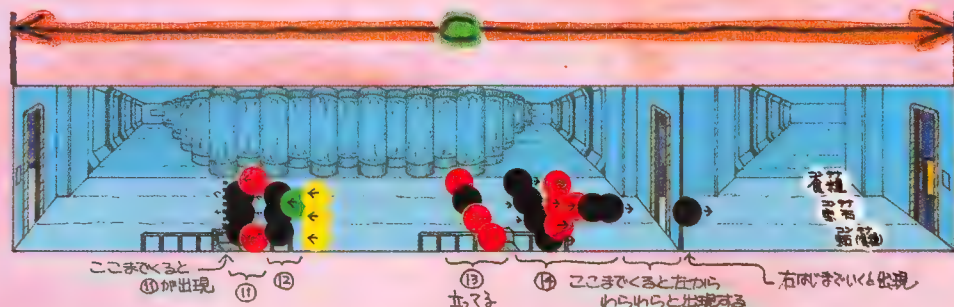
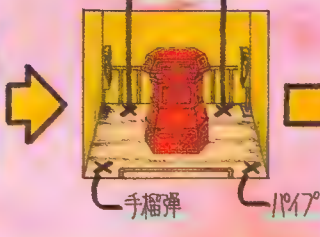
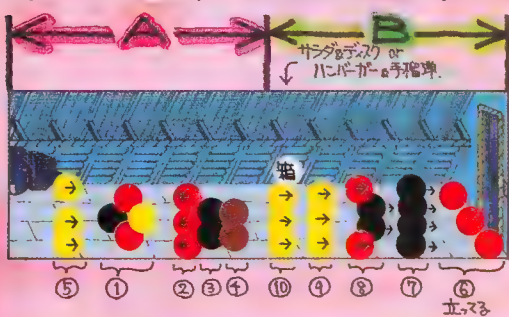
これもティフェンダー優先で攻撃していくのだが、つらい場合にはティフェンダーに対して4~5回必殺技を当てて行こう。これだけでティフェンダーは死んでいるはず。

16の敵を倒したら、フレドターは下のドラム缶の中にあるスパーマガジンを取り、16のティフェンダーを一気に倒してしまう。他のキャラはストーリーカーもろとも必殺技連発で倒すか、ワンスセット(双剣波)で闘い、次に左から走ってくる16のウォリアーたちに対し、スパーマガジンを使用する。

以上の敵を一掃したら急いで左端に移動し、上から降ってくる16のティフェンダーに対し、出現と同時に攻撃を加える。これも、必殺技を使ってもティフェンダー優先で倒していこう。

ラウンドB前半

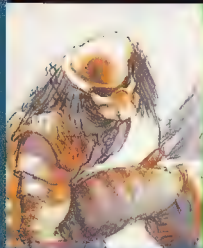
パルス=● スマート=● 素手=● ナイフ=● 手榴弾=●



人間相手でも、きちんと武器を使っていこう

プレデター

地球外生命体：KAL



Aポイント

ステージ6MAP解説のページどおり、出現順にしたがつて倒していく。バルスガンをケチりたい時はキャンソンの銃を使うといい。

また人間にはサブライズアタック(サブライジンググロウル)回子)が非常に有効だが一人でもはぐれた奴がいるとそいつにやられてしまうので銃器がなくなったら、素直に軸をここにずらしてワンスセット(アタックボタン連打)で対処しよう。

Dポイント

一番下を進んで壁を背にして左へ向かって銃で攻撃。⑥のスマートガン3人組を倒したら中央あたりへ移動して、そ

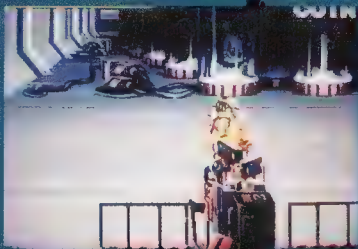


この銃を撃つていけばいい。

このへんで左へ向けて銃攻撃。あまり上下に動かないのがポイントだ。

Cポイント

写真の位置まで行くところからサコがやってくるので、すぐに左へジャンプして戻って銃



ここまでくると右からサコ出現。上のエイリアン、下の機械が目印。

バルスガンを拾って進み、⑥のサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

左を向いて⑥のサコを次から次へと撃ち倒していくわけだが、ここもやはり、あまり上下に動かさずにいるのがポイントだ。



この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンソンの銃の音もい。

Dポイント

開始直後そのままキャンソンの位置で目の前のストーカーを燃やしてすぐに後ろへ下がり、上下のストーカーに対してワンスセットを入れ、追い打ちでキャンソンを撃つ。このDポイントでは、ウォリアーは



この間の奴を燃やしたら、後ろへ下がって左へ向けて攻撃。

最初の5匹を倒したら右下へ移動して待ち、⑥のストーカーに対して落ちてくる時同時にキャンソンを撃ち込む。すると上の奴を巻き込んで燃える。

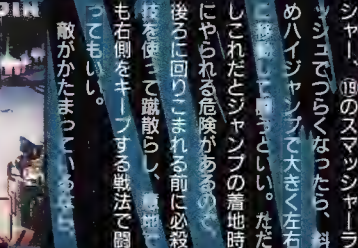


ので、その間に少しだけ前進して燃えなかった奥の奴にワンスセットを入れる。

その後すつと画面右側をキープしてワンスセット。キャンソンの繰り返して闘うのだが、⑥のE・ウォリアー&スマッシュ、⑥のスマッシュ&ラッシュでつらくなったら、料

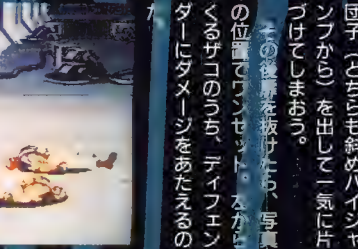
Dポイント

移動してジャンプの着地時にやられる危険がある。その後ろに回りこまれる前に必殺技を使って蹴散らし、轟撃も右側をキープする戦法で闘ってほしい。



敵が来たまっすぐに、おぼろげにこの場面は、比較的サブライズアタック(回子)が有効。

このあたりで待ち、落ちてきたところへワンスセットだ。

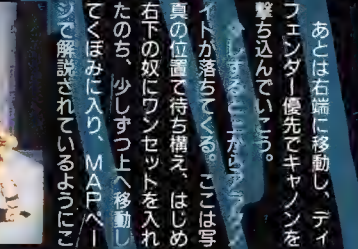


迷わずサブライズアタック、回子(どちらも締めハイジャンプから)を出して一気に片づけてしまおう。

その後扉を抜けたら、写真の位置でワンスセット。そこからサコのうち、ティフエンダーにダメージをあたえるの

Eポイント

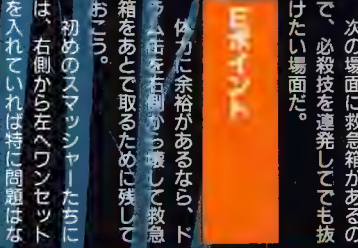
あとは右端に移動し、ティフエンダー優先でキャンソンを撃ち込んでいこう。



この⑥のサコを倒すと、E・ウォリアー&スマッシュの⑥が出てくる。こいつは出でてくるまでに若干時間がかかるので、その間に中央付近で待ち、出現と同時に中央ラインの3〜4匹にワンスセットを入れよう。

この⑥のサコを倒したら左端

この⑥の連中には、中央へ待つて出現と同時にワンスセットだ。

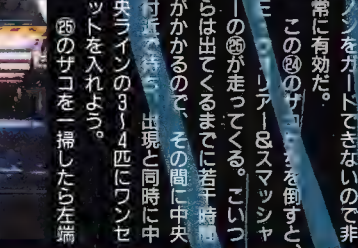


ここでワンスセットを使って闘う。次の場面に救急箱があるの

で、必殺技を連発しても抜きたい場面だ。

Eポイント

初めのスマッシュたちには、右側から左へワンスセットを入れていけば特に問題はない。ティフエンダーがどこに後ろへ回られそうになったら即必殺技。鉄則だ。



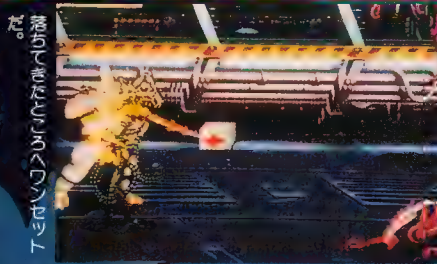
この⑥のサコを倒したら左端

この⑥の連中には、中央へ待つて出現と同時にワンスセットだ。

この⑥の連中には、中央へ待つて出現と同時にワンスセットだ。

これだこれだと思ったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

へジャンプで移動して右を向いて待ち、上から落ちてくる⑧のティフェンターに対し背後からワンセット→キヤノンを決める。
あとはワンセットを入れない



から、ティフェンターとアラクノイドを少しずつ右の壁際へ追い込んでいくだけでいい。

ステーションボス
マッドフレター

基本的に、軸を多少上下にずらして、大きく距離をあけてボタン連打で待つ。これを繰り返す。へたに追い打ちなどかけず、ワンセットを入れ



これくらい的位置関係でボタンを連打しよう。

たら再び距離をとり少しだけ離す。待つ。

ある程度ダメージを与えてモードが変化すると、いくつか特殊な攻撃をしてくるようになるが、どれに対しても素直に必殺技を使うのが確実。

一応、照準後のキヤノン攻撃はジャンプで、三角蹴ひからのジャンプ攻撃はこちらも斜めハイジャンプからの三角蹴ひで、画面上部の柵に乗ってからのジャンプ攻撃とキヤノン乱射もハイジャンプ三角蹴ひで回避することができ、どうしてもパーフェクトボーンがほしいという人以外にはお薦めしない。

後半、何度も姿を消すようになるが、たいていは元いた場所付近に現れるので、マッドフレターが消えたら急いで奴のいた場所まで行ってボタンを連打しよう。



姿を消すマッドフレター。たいてい、元の場所に再び現れる。

所に移動した、ということなので、すぐに必殺技を使って危険回避。元の場所に再び現れれば、そのままワンセットが入るぞ。

慎重にやっても結構嫌な奴なので、気を抜かないこと。

エイリアン
対策委員会より
エイリアンに
関する
報告書その3

アラクノイド



2面に出てきたもののパワーUP版。全エイリアン中最も速いスピードで接近し、通称「エイリアンサマー」による強烈な一撃を浴びせてくる。

このアラクノイドには、フレターならワンセットとサライズアタック(団子)、リンならハンドガン、シエファアはダッシュ攻撃が有効。ディスクがあるなら、それが全キャラにとって最も有効だ。レイザークロウ



2面ボス。再び出現するわけではないのだが、より楽な対策がいくつか考案された。

フレターなら、一度転ばしたあと真上で垂直ハイジャンプからの肘打ち(ボティプレス)で、起き上がりと同時に再度攻撃することができ、リンなら若干軸を上下にずらした位置からスライディングで入ることで、やはり起き上がりを攻めることができる。



しかしリンの場合、ワンセット→虎影脚のあと、斜めジャンプしながらのハンドガン攻撃で起き上がりを攻めたほうが安全だろう。リロードが近づいたら、箱の中のマガジンを取るのだ。

シエファアは、レイザークロウと離れたしまった場合スライディングからのパンチ攻撃をすぐに出しながら移動



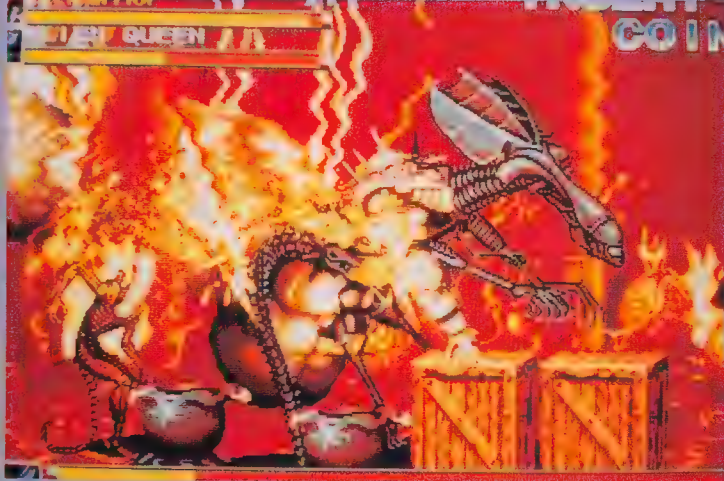
しよう。スライディング後のパンチなら、軸さえずれていればレイザークロウの突進に勝てる(悪くて相打ち)のだ。エイリアンクイーン

4面ボス。今回は、全キャラで可能な超有効パターンを紹介しよう。

まず、開始前からレバーを真下に入れておき、スタート後目キャラが下に動くのを見たら、フレターならその場から右へ向かって斜めハイジャンプ、リンなら少しだけ前進してやはり斜めハイジャンプ。シエファアは、開始後少しだけ前進したら一度必殺

技を使い、もう少しだけ前進したらそこでもう一度必殺技。どちらも卵から出てくるフェイスハガー対策だ。その後、ジャンプ。以上の行動で、全キャラとつある箱のうち左側のものの上に乗っているはずだ。この箱の上に乗ったら、足首(つま先)が少しだけ出るようにして、左を向いてワンセットを入れ続けるだけ、リンならクイーンがこっちを向いてから垂直ジャンプ下突きをする。たっただけで、楽々パーフェクトクイーンを倒せるのだ(シエファアはムリだが)。

運が悪いとストーリーカーの攻撃をくらうこともあるが、それでも楽なことにはかわりはない。順調に倒せばスマッシュャー出現前には倒しているはずだ。さっそく試してくれ!



この箱乗りパターンが超有効なのだ。

エイリアンの次は人間が! ダッチ・シェーファー

実は人間が、かなり嫌なのだ。
対処のしかたを間違うと大変だぞ!

伍長MoMo



人間が敵として出てくる5面、6面。実はシェーファーにとっては人間が超ライバル。銃を持った人間とどう闘うかが重要な。

人間対処法

これから先の面には人間が多く出てくるので、対処法を知らないといは悲惨な目にあつ。エイリアンと同じ対応ではダメなのだ。

基本的にやっつけてはいけないことは、ダッシュユタクルからの連続技だ。特に、まとまっている人間の中に銃を持っている奴がいたら絶対だ。人間に対しては、ナイフやハルスガンで対応しよう。

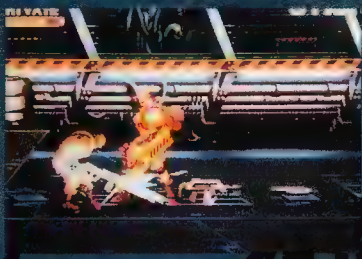
人間の中でも特に嫌なのがスマートガンを持った相手だ。彼らが離れた位置から銃を撃

ち始めたなら無理に逃げようとはせずに、メガクラッシュを使い無敵の間に銃で反撃しよう。



こうなったらメガクラッシュを連発

もう一つ、人間に対する方法で、自分がハルスガンやスマートガンを持っているときに敵が近くにいる場合は、ハルスガンなどを使わずに④ポタンの銃攻撃を使おう。近くの敵には、このほうが有効だ。



近くの敵には、自分の銃攻撃だ。

ステージ6 「生化学研究所の悪夢」

この面の難関は、後半のエイリアン地帯。そこまで体力

を維持するのもポイントとなるぞ。

Aポイント

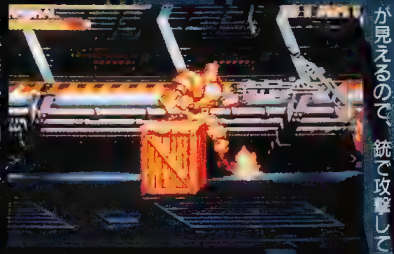
このポイントでは、特に注意しなければならない場所はない。

ここでは、なるべくスマートガンだけを取るようにして進もう。途中、手榴弾で攻撃をされるが、それはメガクラッシュで回避だ。とにかくこの場面ではスマートガンを集めよう。



Bポイント

まずは箱の裏にまわり込み、少しずつスクロールさせる。するとスマートガンを持つ敵が見えるので、銃で攻撃して



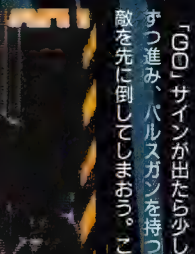
倒そう。

後は一気に進み、壁を背にして闘う。スマートガンはケチらずにガンガン撃つでもいいぞ。最後にスマートガンを回収してクリアだ。

Cポイント

この前のエレベーターではハルスガンを持ってクリアしよう。このハルスガンがあるだけでこの場面は楽になるぞ。まずはダッシュユタクルで一気に進み、敵が出てきたらダッシュユタクルで壁まで戻ろう。

敵が集まってきたら、ハルスガンで攻撃だ。敵がハルスガンを落としたら回収している。



Dポイント

ここにいる4人を倒したら一気に進み、壁を背にしてハルスガンを撃とう。ここでは、中央のラインで左を向きながら撃つていけば、ほとんどの敵を倒すことができるぞ。ハルスガンを回収して進み、コンテナのアイテムを取った次のポイントだ。

最初はダッシュユタクルで右端までいき、ハルスガンと自分の銃攻撃を交互に使ってストーカーたちを倒そう。倒すと次のストーカーが上から落ちてくるので、一番右の一番下に落ちてくるストーカーをつかみ、垂直ジャンプのアースクエイク・ボムだ。これでストーカーたちを巻き込み、まともになったら、スライティ



この真ん中のラインで撃とう。

ングからの連続技で攻めるのがいいのだが、次のエイリアンにそなえて、なるべく右へ戻るようにしよう。次にはウォリアーとストーカーが落ちてくるので、一番



最初はこのストーカー。



一回目は、



三回目は、このウォリアーをつかめ!

つかまえて、アースクエイク・ボムだ。もし場所が悪く無理そうならば、近くのウオリアーでもいじらう。まとまったらやはり、タックルからの連続技だ。

次にウオリアーが落ちてくるが、それと同時にスマッシュヤーが突っ込んでくるので一度銃攻撃をしてから、一番右上に落ちてくるウオリアーをつかまよう。

ウオリアーたちを倒しているときスマッシュヤーが大量に落ちてくるが、それよりも速く一匹が突っ込んでくるので無理につかもうとはせずにパンチ連打止めよう。ここはパンチ連打とタックル、ユタックルからの連続技で切り抜けよう。



ここで開き



飛び込まれたら、メガクラッシュだ。

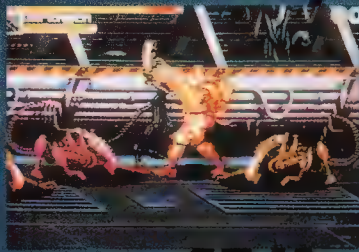
シャッターの先へ行くと

ウオリアーとティフエンダーが出てくるが、ここは奥のくぼみに入って闘うのがベストだ。後から襲われる心配はないのだが、前でウオリアーが酸を出しそろうになったら銃を使うが、メガクラッシュを使う。つづいてアラクノイドも出てくるが、同じ場所でもパンチ連打でOKだ。アラクノイドのジャンプ攻撃も同じく、メガクラッシュで回避しよう。

Eポイント

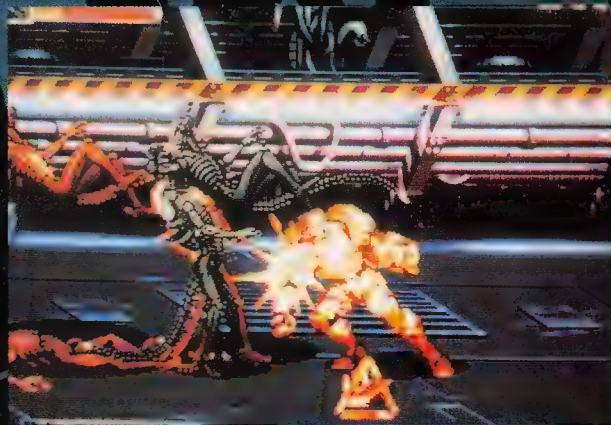
もしこの時点で体力がないようならば、救急箱を取ったほうがいいだろう。体力が半分以上あるときは残しといて楽にあるサラダを取るようしよう。

最初にも匹のエイリアンが落ちてくるが、真ん中のティフエンダーをつかまえて行う。つかまえたなら、アースクエイク・ボムだ。



ここつをつかめ

倒れているスマッシュヤーを銃で左に追いやったら、タックル、ユタックルからの連続技だけで闘おう。基本的には、左へ向かってタックルからの連続技を出し、すぐに右に向かってタックルし、敵が出てく



タックルをしたら...



タックルで右に戻ろう。

るのを待つ。この繰り返しだ。次にスマッシュヤーが飛び出してくるが、出た瞬間にメガクラッシュを使い、左にまとめるのがいいだろう。まとめしまえば楽勝だ。

画面上のエイリアンを倒すとウオリアーとスマッシュヤーが出てくるので、その前に下にあるスパー・マガジンを取って、中央のラインで撃ちまわってよう。これで安全だ。



跳んできたら、メガクラッシュだ!

次にティフエンダーとアラクノイドが落ちてくるので、アラクノイドをつかまえて、アースクエイク・ボムをかけた。ここで救急箱が残っているようならば、メガクラッシュを使いまくってもいいだろう。また、ティフエンダーはダメージを受けると攻撃の有効なので、タックルから攻めるのもいい。

後半になるとフレターは素足になり、シャープ攻撃銃攻撃をしてくるので、メガクラッシュで回避しよう。特に銃攻撃はほとんど逃げられないので、カールが合ったらすぐメガクラッシュだ。



このアラクノイドをつかまよう。



マッド・フレター

最初は軸すらして、ひたすらパンチ連打。これでフレターの体力を減らしていこう。

注意する点としては、追い打ちが絶対にはいけないことだ。スライディングやタックルも絶対ダメだ。ヘタすると投げられて、大ダメージだぞ。

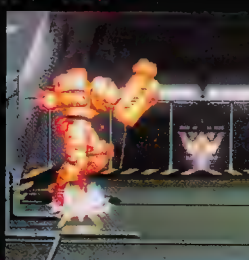


軸すらして闘おう。

後半になるとフレターは素足になり、シャープ攻撃銃攻撃をしてくるので、メガクラッシュで回避しよう。特に銃攻撃はほとんど逃げられないので、カールが合ったらすぐメガクラッシュだ。



近づくまでには、ひたすらメガクラッシュを繰り返す。

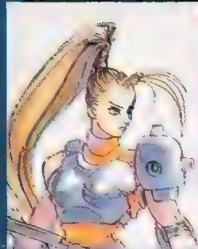


カールが合ったら、メガクラッシュで回避だ。

マッド・プレテターは準落投のカモリン・クロサワ中尉

6面の攻略を中心に、激強な2面ボスの倒し方も復習してみたぞ。得するテクニックありーの内容もりたくさん。

担当：松っちゃん

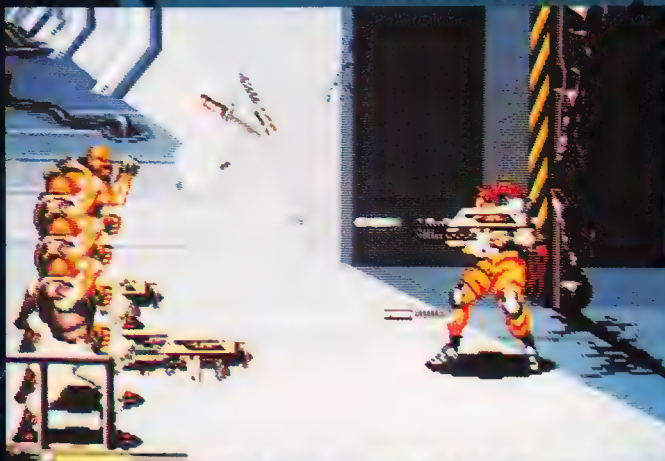


さすが後半面だけあって、6面は手強いぞ。エイリアンと兵士が入り乱れて、「同時に出現する」とはながい「攻撃をしかけてくるのだ。」
今回も例のごとく、ポイントごとに分けて攻略していくぞ。マップページと同時に見るのはめんどくさいけど、うまく読み合わせながら見たいっつてほしい。敵の出現なんでもくく覚えておきたいという人も頭にマップを思い浮かべながら攻略を見てほしい。

6面 ポイント別攻略

Aポイント

最初に兵士が4人（ナイフ、バルスガン×2、スマートガン）いるので軽く片付けて



バルスガンなどの銃があればナイフ野郎もへっちゃらだ。

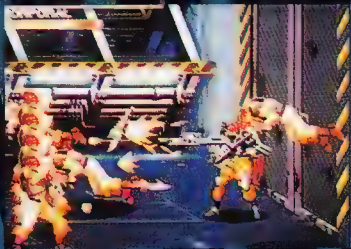
Bポイント

バルスガンがスマートガンを奪って先に進む。少しスクロールさせると、右からバルス兵×3が出現するぞ。ここでバルスガンを確実に奪取りして弾数を増やしておこう。
さらに、間髪入れずにナイフ兵×2、その後手榴弾兵×2が右から素早く襲ってくる。この前の地点でバルスガンを回収していればバルスガンを撃っているだけOKだ。
バルスガンがない場合は画面左端にへばりついてうまくナイフと手榴弾をかわそう。
このあと、バルス兵×3がリスクロールさせてスマート兵を3人さばけまずはAポイントクリアだ。

この辺で木箱があるはずだ。木箱の中に必ず体力回復アイテムが入っているので体力が

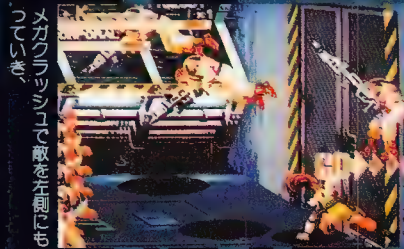
少ない場合はさっさと取っておこう。もし、体力が余裕のある時はこのシーンをクリアしてデモンストラーションの表示が出てから取るようにしよう。
次に出現するのは不意打ちナイフ部隊。左から、出たかなと思つた瞬間にナイフを投げられる。バルスガンなどの武器を持つていればナイフはね返せるのでナイフ部隊が出現したら素早く反応して左向きに攻撃しよう。
このあと、すぐに大ジャンプして画面右端まで一気に進んでしまおう。スクロールが止まる画面の壁際にスマート兵×3がいる。この3人がしやまたと感じたはずなのにメガクラッシュを使って画面左のほうに追いやる。この作業ができたなら簡単。これからの敵の出現がすべて画面左側からなので左向きにバルスガン（スマートガン）を撃つていければいい。この時、弾切

Cポイント



バルスガンで一掃。バルスガンで一気に敵兵の力を奪いながら闘うのだ。

ここではエレベーターからバルスガンを持ってきたが、そうでないかでプレイヤーの取るべき行動が変わるぞ。バルスガンがある場合は前からくる5人の兵士をさばくだけ、ない人はメガクラッシュを使いながら使つて敵兵からバルスガンを奪ってから始末するようしよう。
5人の兵士を倒したら右から3人のナイフ兵が出現する。ここでこいつらが大ジャンプ



メガクラッシュで敵を左側にもつていき、

Dポイント



で跳び越えて左向きに闘うのがポイントだ。ただし、1人スマート兵がさつさつしながら出現することには注意。スマートガンはなるべく痛いもんねクラッシュをクリアしたら再びスマート兵が出現する。このスマート兵を倒したらゆつくり画面をスクロールさせる。このとき上から順に進む順番に兵士が現れ、素に進む

最後に左右の壁をぶち壊して体力回復アイテムと宝石（他のアイテムの時もあり）を取って単身で出てくる兵士を倒したらDポイントは終了だ。
兵士とのバトルはCポイントまで、ここから再びエイリアンたちと闘うことになる。もし、この時にバルスガンなどの銃を持っていたらすぐに使い切ってしまう。四つん這いになっているエイリアンには弾が当たらないためだ。

STAR



いきなりエイリアンに囲まれた状態でDポイントが始まる。まずはお約束の大ジャンプで画面右端まで移動しよう。ここから基本バターのガン撃波が必要になってくるぞ。初めからいるストーカーを4匹以上倒したら（初めにいるのは6匹）追加ストーカーが降ってきて、エイリアンラッシュへ。このあと画面左からスマッシュの追加がある。エイリアンをほぼ全滅すると右へスクロールできるようになる。しばらくするとまたスクロールが止まりティフェンダーとウォリアーの混合部隊が出てくる。これもガン撃波にお世話になる。なぜか動いようとティフェンダーが双動波を放つてこないためだ。このエイリアンの数を減らすと強敵、赤アラクノイドが上から降ってくる。ジャンプ攻撃さえくわなければ大丈夫だが、エイリアンサマーが怖いからね。

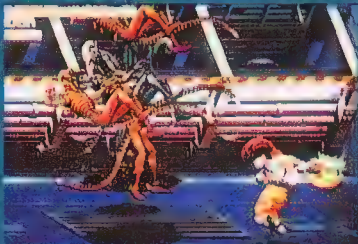
これだこれだったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

Eボイランド

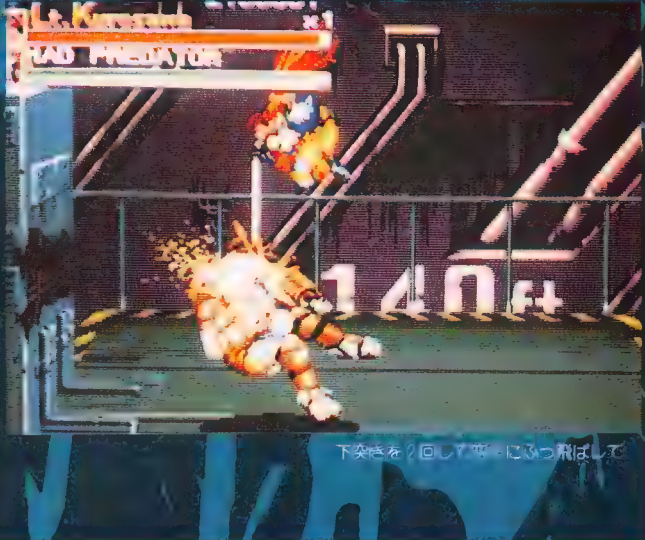
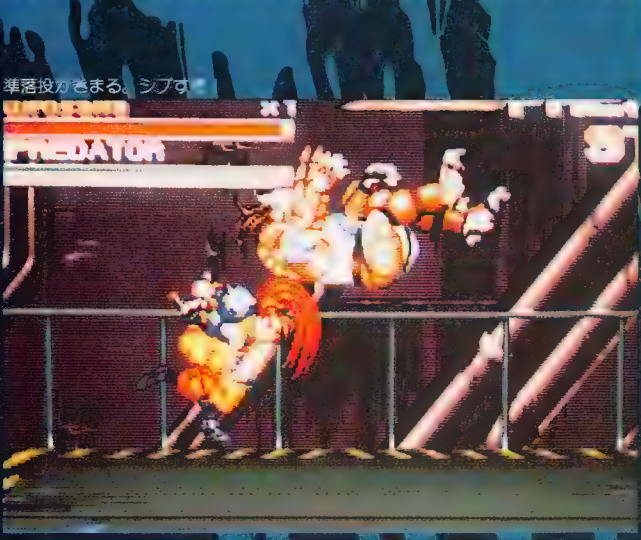
最初のEボイランドに救急箱が入っている。こもロボインとと同じく美しい壁面しておけるので、先に取らないように。この先サラダとドリシク(セイント) (通称モーター) がある。まず初めに出現するエイリアンはスマッシュ、ホアラ、クワ、マイク、ファンター、次はメーター、ファンター、ファンター。さらにウオリア、スマッシュ、とついに赤アラクノイド、ディフェンダー。ここはエイフェンダーの出現数が多いので、メカクラッシュをほとんど使ったほうが、簡単に勝つ方法がある。それは下突き×2で準落投というもの。



マッドラレター



ローレントモード(エレベーター)の奥に昇ってジャンプ攻撃や、ランチャー攻撃の時は素直にメカクラッシュを使えば大ダメージは受けない。



ローレントモード(エレベーター)の奥に昇ってジャンプ攻撃や、ランチャー攻撃の時は素直にメカクラッシュを使えば大ダメージは受けない。

2ボスの復習

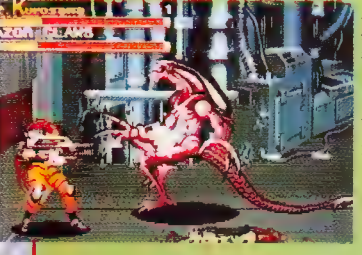
7月16日号では少し説明不十分だったので、この号で2ボスを再びフォローしておいた。



倒れているボスにジャンプハンドガンで当てて再び倒す。



リロードになる前にマガジンを取る。さらに撃ちすぎてマガジンの弾丸がなくなったらバルスガンでフィニッシュ。



リロードの技

今から説明する技はリロードでも動ける(攻撃はできない)という技。やり方はまず空中でハンドガン撃ちきりリロード状態にする。そしてこの時もう一度ショットボタンを押すというもの。するとリンの頭上にせがかりロードの文字が出て、その後動けるようになるというもの。



ジャンプ中にハンドガン撃ちきりロードの表示を出すところ不思議。動き回れるのだ。

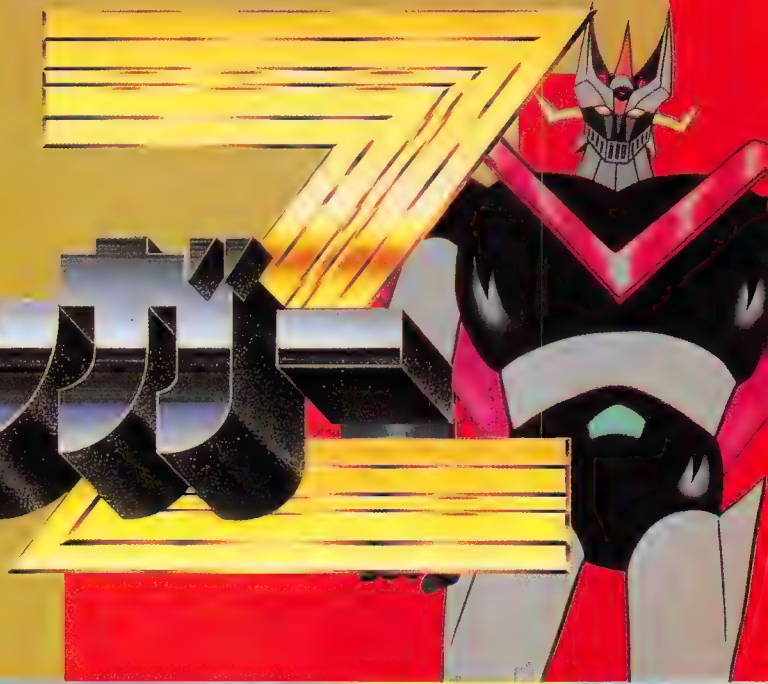


着地後、再びショットボタンでリロードの表示を出すところ不思議。動き回れるのだ。

この技は東京都の吉川和宏君からスゴイ技として送られてきたものです。ありがたう。こんなおたより待っているのだからエイリアン係まで送ってきてほしいです。今回はスペースの都合で準備講座はお休みです。次号に期待せよ。

パンチを使って
稼ぎまくれ!

パンチ



このゲームの醍醐味はパンチパンチパンチで点を稼げ(ロケットパンチは不可)!!

©ダイナミック企画・東映動画
GBANPRESTO 1994

パンチドラゴンカー-M.D.S.-RIKU君

操作系

さて、前回紹介したのでわかっている人もいると思うが、前回読んでない人のためにも一度操作系の説明をしよう。基本的な操作は、以下のとおりだ。

●通常ショット

これがメインとなる攻撃。ショットボタンを押せば出る。ただし、チェンシアイテムを取ることで、赤、青、緑と3種類のショットを選択することが可能。



赤は前方集中型。



青は広範囲だ。



緑はキヤラ専用で威力は高い。

またこの通常ショットは、同じ色を連続して取ることでより、3段階のパワーアップをする。

●溜め撃ち

これは通常ショットと同じショットボタンを押し続けることで溜めることができる。

溜め撃ちも赤、青、緑の3種が、各キャラ用意されている。その効果はさまざまなので使いこなすにはいろいろた



溜め撃ちの仲ごころが重要だ。

めしてみる必要がある。溜め撃ちはパワーアップによる変化はない。

●ボンバー

緊急回避用の一撃必殺兵器。マシンガン、グレイト、グリーンタイザー各キャラ違ったものが用意されているが、効果はさほど変わらず、一定時間無敵になれるという特徴をうまく生かそう。回数制限あり。



使ってる間は無敵だ。

●パンチ



敵の通常弾はすべて消せるぞ。



こんな感じでボーナスが入る。



1万点の超ラッシュ。入れくだね。

パンチボタンというのを押すと出る。このパンチが実は重要で、使いこなすと非常におもしろくなる。

パンチは、敵の出す弾の一部を消すことができるのである。敵弾に叩き込まれたときに使えば、道を切りひらけるのだ。

さらにパンチは、通常ショットを撃たずにパンチの攻撃のみで敵を倒しつづけることにより、ボーナス点が加算さ



ゲーム中に出現するアイテムの類を紹介しよう。

●ショットチェンジ

さきほどもふれたように、自機のショットの種類を変えるアイテム。同じ色を続けて取るとレベルアップする。アイテムキャラアを撃つことにより出現する。



赤、青、緑の3種類。どれを取るか。

●ボスコイン

ボスコインの顔の書いてあるコイン。このコインを40枚集めると、

とマミだ。
ちなみに、これらすべてのアイテムは、アイテムキャリア(アフロダイア、ヒューナス△)が運んできてくれる。さらにこの運んでくるアイテムは、すべて決まった位置に出現するのである。覚えておけば楽になるだろう。

パンチで グレート 面攻略

使用キャラ グレートマシンガン

使用するキャラクターは前回予告したとおり、グレートマシンガンで行くことにする。各面ごとの攻略に入る前に、少したグレートの特徴について説明しよう。

自機のライフが1つ増える。このアイテムは敵を倒してるとたまに出現する。

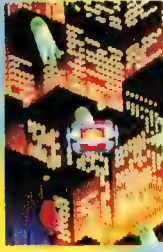


●ポンパー

ポンパーのストックが1つ増える。アイテムキャリアで出現。



●ライフ
ライフ回復アイテム。これもアイテムキャリアを撃つと出現する。



●ブースター

ジェットスクランダーのアイテム。これを取ると自機のスピードを少しだけアップさせることができる。一回このアイテムを取ればゲーム中はずっとこの効力が続いてくれるので、早めにスピードをアップしておきたい。

基本 グレートマシンガン

グレートマシンガンは最強キャラである。なぜ最強キャラなのかというと、それは緑のショットが使えるからなのである。では実際どのように使えるのか、順に見ていくことにしよう。

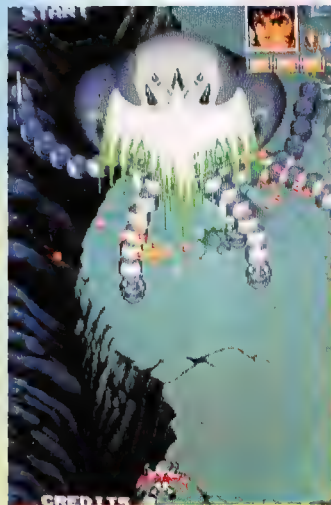
●破壊力が大きい
まずはこれ。グレートの緑のショットは、他のキャラと違い、敵にあたると爆風が広がる。これが、見た目にはあまり強そうじゃないのだけれども、カタイ敵などに対してものすごい威力を発揮するのである。

●ショット範囲が広い
2番はこれ。青の広範囲ショットに比べると、真横に撃てるこちらのほうが断然強い。それにショットパワーもあるというのだから、もはや言いつにはない。

●溜め撃ちが強い
最後はこれ。全キャラの全真横に撃てるのはこの装備だけ。溜め撃ちの中で、最も使えろと思われるのがこのグレート



の緑の溜め撃ちである。なにがそんなに使えるのかというと、まず敵キャラを貫通してダメージを与えるとい



この敵に対してとても効果的。

うこと。
そしてもう一つ。この溜め撃ちは、「出した瞬間少しの間、無敵時間がある」のだ。自機が宙返りをしているあいだは、完全無敵になれるのである。

対ボス戦などキツイ弾を抜けたりに使うのに使える。うまく使えばポンパーいらすだぞ。というわけで、以上がグレートをあつかう上での基本で

攻略 スティー

それではここから各面の攻略に入っていくわけなのだが、賢明な読者なら、この攻略がどんなものかもう気づいていることだろう。

1面 市街地

そう、パンチを使った攻略だ。私の性格からして普通の攻略をやってもつまらないので、1面はショットを1発も使わずにボスまで行くことにする。普通の攻略が読みたくない人は、ほかを当たってみてください。

それでは1面を攻略開始だ。

●初めのザコ
始めるとすぐに、画面左のほうからザコが計7匹出てくる。すべてパンチで壊そう。
●カマ野郎(ナイターノコ)
このザコが1面の最大のライバルとなる。

普通にショットを撃てば問題なく倒せるのだが、パンチでは倒しに行くのがつらすぎる。

しかもこいつは自機が奴の射程内に入るとカマを伸ばしてくるので、近づかない方がいい。一面では自機のスピードもまだ遅いので、逃げるだけでも精いっぱいだ。

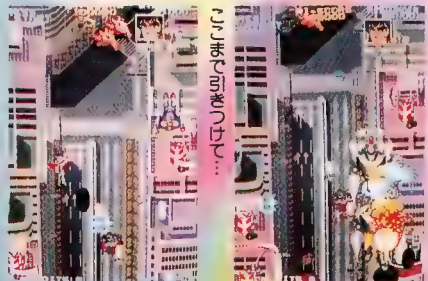
奴の射程内に入ったら一気に抜けてしまおうようにしよう。
●カタいサコ(コノスミス)
ちやうどカタめのザコが2匹出てくる。こゝでは左

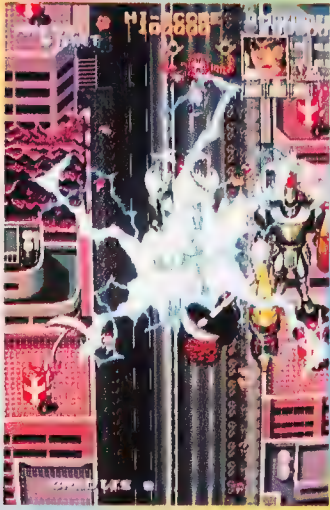


宙返りで抜ける。



こんなときに...





ボンバーで一掃しよう。

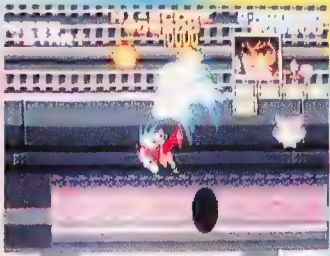


ここはギリギリ引きつけて...



左のゴスゴスを優先して攻撃。
この編隊をついて攻撃しよう。
つと逃げまくるのがキヒンい
ので、ギリギリまでねばって

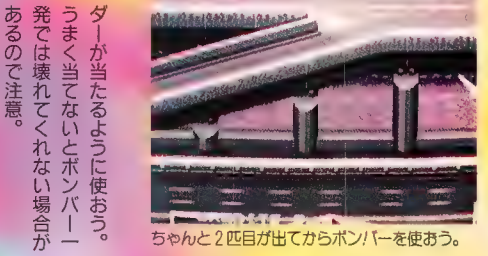
側にいるやつに接近してパンチで倒そう。速攻で倒して、そのあとすぐ出てくるザコ編隊もパンチで倒せるようにしたい。
ここでは右のゴスゴスは無視しよう。
●カマ野郎②
カマ野郎が5匹くらいいっぺんに出現する。ここはよ



ちゃんと2匹目が出てからボンバーを使おう。

から前に出て、ボンバーを使う。ボンバーは使っても、パンチによるボーナス点はそのままなので、一石二鳥といえる攻撃法。
●中ボス
(カラダK7)ダブルラスM2
こども実はパンチで攻略するときのライバル。逃げまくるのがムズかしいので、ここもやはりボンバーを使う。2匹のボスはまんべんなくサン

●ボス前
ボスの直前に、ザコラッシュがある。
ここは、正面の緑のザコ編隊2列を、できるだけ画面の前に出て壊そう。
こうすると右の列の編隊は自機の下を通り逃げていってしまう。このとき弾は撃たれないので大丈夫だ。



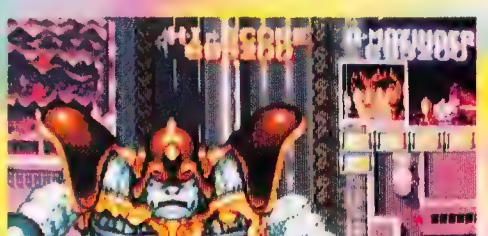
ちゃんと2匹目が出てからボンバーを使おう。



右の編隊は無視して逃がそう。

さで、ボスまでにパンチで1万点取れたらどうか？
この点数は、面ごとに100点に戻るの、ボスまで来たらもうショットを撃ってしまつてかまわない。思うぞん

ぶん撃ちまくろう。(ボスでも稼げる場合は別)。
キングコリは、投げつけてくる電車に注意すればいいだろう。1回避けたあとでも戻ってくるので注意。緑で撃つて壊してしまおう。



ライフの5つ目が出ている状態。これでOK。

なんとカパンチのみでクリアできれば合格
アできたのだろうか？
1面クリアで75万点くらいあれば合格。

さらに敵の攻撃を1回もくらわなければ、20万点、50万点でライフが1つづつエクステンションして5つになっているハズだ。
これを目標にしてがんばれと、ここまで書いたところで、重大な事実が発覚した！なんと稼げないと思っていた1面ボスで、稼ぎまくれる方法が見つかった。



電車を右に避けて...

この方法はまだ誌上ではあつかえないが、そのうちきっと公開するぞ。期待してくれ

この方法をまだ誌上ではあつかえないが、そのうちきっと公開するぞ。期待してくれ

全プレイヤー対応

雷电DX登場!

ハイテクス

雷电DX

雷电

RAIDEN DX

新登場
2人同時プレイ
途中参加可能!

- プログラム容量2倍!
- コース選択機能搭載
- グラフィックを更にパワーアップ



©SEIBU KAIHATSU, INC.

有限会社セイブ開発 SEIBU KAIHATSU, INC.,
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL. 03 (3238) 9169 / FAX. 03 (3238) 9187

3D-CGで実現。時代を越えたスーパー戦闘機による夢の空中戦！

Wing War

ウイング ウォー

Zero



最高の機動力
ミサイル連射可能

Mustang



6連装の機銃
ねらいやすさ抜群

Harrier



初心者にも簡単
ホーミングミサイル搭載

YAK-141



上昇スピード最速
ホーミングミサイル搭載

Fokker



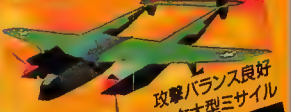
軽快で小型
超大型ミサイル搭載

Werewolf



最強の破壊力
ミサイル6発同時発射

Lightning



攻撃バランス良好
強力な大型ミサイル

Apache



高速連射機銃
ミサイル4発同時発射

選ばれた8種類の戦闘機に乗り込む君は孤高の戦士だ。
横に座るライバルと熱いドッグファイトを繰り広げる！
これはまさに究極の格闘ゲームだ！！

白熱の3D
ドッグファイト！！

世界初「オートマッチック・ビュー」ボタンを搭載。
コックピット・リアトップの
8つの視点切り換えが可能。
さらに乱入対戦プレイも
OK!



SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一靴谷事業所 〒144 東京都大田区東靴谷2-13-1

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

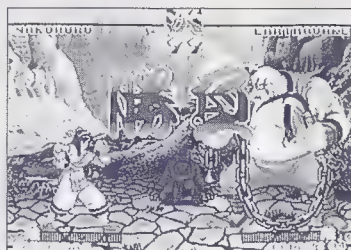
GAMEST No.122

8.15

15 August 1994



ゲーマーから、熱い支持をうけ、ゲームスト大賞に選ばれながら、なぜか今までゲーム大会が行われなかった「侍魂」。しかし、8月20日に東京流通センターにて、とうとう「侍魂」大会が開かれる。第7回ゲームスト杯争奪として、当日は、豪華賞品がプレゼントされるほか、話題のニューゲームもお目見えするぞ！



メーカー特集

What's ADK?

86

夏の2大スクープ

3 スクープ! 新キャラ4人と大レース

疾風魔法大作戦

6 ニュー・モビルスーツ14体のバトル!

機動戦士ガンダム EX-REVUE

超ド級ゲーム大進撃!

9 早くも10大モンスターの必殺技紹介! ヴァンパイア

18 5~6面の佳境をキャラ別攻略 エイリアンvs.プレデター

28 ロケットパンチで稼げ! マジンガーZ

もう誰にも止められない!

超攻略集団

34 究極対戦で磨く対戦技 スーパーストリートファイターII X

42 もう止まらない! 最速クリア バーチャファイター

48 出現パターン丸わかり リーサルエンフォーサーズII

50 対戦テクが超レベルアップ ファイターズヒストリーダイナマイト

54 難関3面挑戦! ライトブリンガー

57 GAME29まで完璧! ティンクルピット

104 ポリゴン世界の驚異現象 バーチャファイター

118 遂にお披露目◎ダイアグラム ワールドヒーローズ2JET

121 撃ちてし止まん縦シューゲーム ツインイーグルII

124 塗り替える! 音速ラップ DAYTONA USA

128 タイム・アタックで余裕クルージング リッジレーサー

130 CPUをラクラク投了♡ 早指し将棋五月陣戦

161 全惑星エリアを抜ける! トップハンター

166 どっからでも復活OK!! 極上パロディウス

ニューゲームジャングル

177 キャラ別に連鎖パターン解析 対戦ばずるだま

180 1~2ワールド100%攻略 JOE & MAC RETURNS

182 シューティング型フライトゲーム WING WAR

184 カクカクの敵が迫る バーチャコップ

185 濃縮パズルが帰ってきた! イチダントアール

186 大江戸パズルの参上だ 古今東西干支物語

64 ビンボールPINBALL

68 ヴァンパイア大会・開催決定大速報!

82 餓狼伝説アニメ・錦織一清インタビュー

84 ストIIアニメ・キャスト詳細

173 サムスピ大会前の対戦攻略復習編

187 おもちゃショーのぶよぶよ大会制覇!

好評連載

66 ゲーム虎の穴

136 パズル

70 レゲーの魂

137 天使万歳再び...

72 ガリバー通信

138 DOHJINコーナー

73 ゲームストアイランド

140 DISC BOX

106 コンスポ

140 GAME MUSIEM

113 〇屋かわら板

146 めざせハイスコア

ゲームストからのお知らせ

2 CD、ビデオはゲームスト・ブランド

115 発売御礼! コミゲ増刊

142 夏のイベント凝縮インフォメーション

144 モニター読者発表だ!

156 ドンドン増加中!! バックナンバー常備店

158 超開放台! プレゼント発表

176 天獅子先生の「龍虎の拳」コミック発売!

188 ゲームスト増刊・既刊本ラインナップ

広告掲載ページご案内

ゲームスト8月15日号

R&K	148
アイ・ツー	135
I・ランド	142
アップル	60
一休さん	134
エス・エヌ・ケイ	190~191
エーディーケイ	96~97
エマーソン	133
カプコン	192~表3
キョーウインターナショナル	141
クウム	139
コインジャーナル	49
コナミ	表4
シグマ電子	132
システムIII	159
セイブ開発	31
セガ・エンタープライゼス	32
TAMAYA	61
タイトー	表2~1
ヒューマンクリエイティブスクール	81
ファントム	63
プロトワン	150
マガジingleージ	62
メッセサンオー	71
吉澤	67
ロータスプレス	116~117

お待たせ 究極対決シリーズ

STREET FIGHTER II Grand Master Challenge

さあ今回もスーパーXの
ネタ大放しだ!

深遠甘美たる 死の淵へようこそ マクロな、 めくり理論

ストIIシリーズの歴史
とともに、脈々と受け
継がれてきた「めくり」。
単純な構成要素から広
がりをもせる奥深い世
界を垣間見ようぞ。
担当：C・LAN

ストIIエックスに限らず、このシリーズで重要な概念の一つに「めくり」がある。リュウ、ケン、ジャンプ大キック、サンギエフのボテタイプレスに端を発し、ダッシュ、ターボ、スーパーを経て、現在ほとんどのキャラがめくり技を持つに至っている。

「めくり」とは何か? その長所は? そもそもめくりとは何か? かつて誌上(や増刊)で何度か説明してきたが、いまいまだ定義を明確にしておこう。

●めくりとは、前方向から跳んできた相手の攻撃をガード



「ガードできない攻撃」として初代ストII時代に猛威を奮っためくり。

もしくはくらい、相手が自分の横方に着地する現象をいう。普通に攻撃をくらったりガードしたりすると、受けた側は後方へ押される。ところがめくり攻撃ならば、めくりられた側がひきずられるようになり、その後も密着状態を保てるのだ。これがめくりの最大の利点で、より強力な連続技を可能にしている。

めくりのもう一つの特徴、それはガード方向を逆にしなければならぬ点だ。めくりが可能な技は、一般に後方に攻撃判定のあるジャンプ技だ。めくり攻撃を仕掛けたときに相手キャラが振り向いた状態なら(実際には「振り向く」モーションがあるため、内部的には振り向いていても逆を向いていることが多い)、めくり攻撃になる。

時代とともに めくりの意図

めくりを狙う絶好のチャンスは、相手の起き上がりである。あわよくば連続技を、という考えが根底にあるのは言うまでもないが、わざわざめくるのには、主に次の2つの

目的がある。
①リバーサルアタックの防止
②ガード方向を迷わせる
①は、反対側に必殺技を出させる、というもの。うまくめくることによって、反対側に昇龍拳やサマーソルトを空振りさせることができる。しかし、タイミングや間合いが少し狂うと自動的に自分側に必殺技が出る「セルフディレクション」が起こる(コマンドの入力方向と逆に出る)。



うまくめくと(跳び越すと)必殺技を空振りさせることもできる。

②が現在のめくりを仕掛ける主たる理由である。かつては「逆方向にガードする」とことを知らないプレイヤーが多く、それだけでめくり攻撃はたいていヒットしていた。それがストIIの後期から広く知られるようになり、めくりになるかならないかのころで跳び込むことで、めくりはさらに大きな意味を持ち始める。

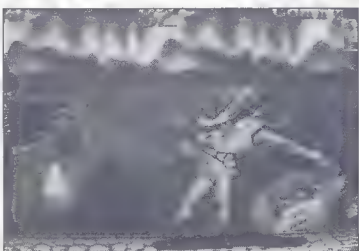
本当は 存在しない めくり攻撃

存在しない、というのは少し大げさだが、これはあながちウソとは言えない。それはなぜか?

超低打点でヒットさせることのできるサンギエフやE・本田のボテタイプレス、リュウの跳び大蹴りなどは確かにめくり技である。ところがスーパーおよびエックスで追加された新技の多くは、実は直立した相手をめくるのが難しい。難しいというよりは、どう見てもめくりなのにガードは通常、というものが多いのだ。その最たるものがサンギエフのジャンプ大キック。写真を見てもえればわかると思う。密着から少し離れた位置から跳ぶと、こういう当て方になってしまう。



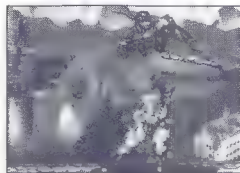
ほかに、フエイロン、ベガ、これでもめくりではない。もちろんこの後、サンギは右側に着地する。



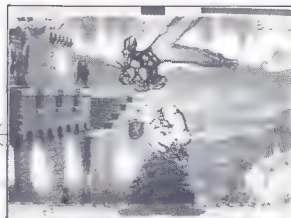
サガットのジャンプ大キックもめくりになる、とはほとんどない。

ディージェイの起き上がり攻めとその対応

〈通常ガード〉

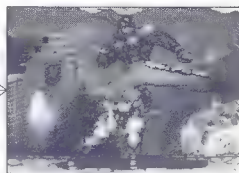


○ガードする

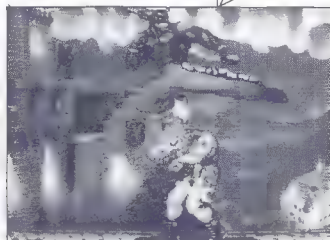


起き上がりに跳び込まれる

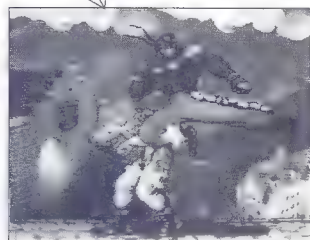
〈めくり〉



○ガードする



×くらいにいく



×めくられにいく

サガットのジャンプ中キックもこれに似た効果を持つ。これらはあまりにも深くめくろうとするとスカって着地してしまうが、後頭部に落とすように出すとめくりにならない。このことを利用し、これらの技で起き上がりを攻めるのは有効な戦法だが、真に有効なのは「深くめくれる技でこの攻め方を行う」ことである。

くらいにいく めくられにいく

りに見えてめくりではない。当てる方ができる。しかも深くめくることも容易にできるため、これがかなり厄介な代物なのだ。ディージェイ、ケンが起き上がりに跳び込んできた場合めくれるのは「中キックを出す位置（＝高さ）である。一般にめくりにならないのは高い位置で、実は跳ぶ側もわかっていない場合が多い。結局は慣れの問題ではあるのだが「めくりにはならない」ということを中途半端に知っているように恐ろしい結果を招いてしまう恐れがあることも覚えておこう（チャー参照）。

リユウで、サガットをめくることはできるか？

リユウの跳び大蹴りを用いた場合、バイン、サガットはめくりづらと言われる。



バイン「俺をめくろうたあ愚かな... ハッドホマーもらいね...」

地上でのめくり

本来の定義を考えると「めくり」ではないが、ガード方向を迷わせる意味で、有効な一連の攻撃がある。**タルシム編・ガード不能なスライディング** 中パンチでのつかみ（ヨガ



謎のスライディング。④ではヨガスラッシュヤーと呼ばれている。

ベガ編の迎撃後のめくりホバー

立ちジャブで落とし、着地点にホバーキックを重ねるとめくりになることがある。端に近い位置ならば全キャラに對してできるが、画面中央では半分近くのキャラに対しては使えない。ジャブを空中の相手に使うことが少ない上、ミスると（バレルと）確実に反撃されてしまったため狙いにくい。



ジャブで落とし、ホバー

ケン、バイン編のつかみからのめぐり攻撃

いずれもつかんだ後にレバーを相手方向に入れっ放しして下をくくり、3段を叩き込むというもの。それぞれ：
・中足払い→鎌払い（稲妻）（バイン）
・中足払い→しゃがみ中パンチ→DQタッシュグランドストリート
がよい。もちろん投げ返されたりすることはあるので露骨にやると返されやすい（DQ



つかみのは後へへって技を重ねたい。

ガードしがちになる。

これ以外にも、本田のさば折りからのめくりボディ（DQ大キック）やブランカのキャメルフォワードも有効なコンビネーション。起き上がりならずとも、ガードを迷わせる方法はいろいろあるのだ。



しゃがんでいけば簡単でめくれるのにねえ。



スチャーってね、とはいえず狙うは難しい。

正拳げんこつパワー！
メ〜イクア〜ップ!!

リュウ

正拳突き之谜

今まで、強いと言われながらもあまり使わなかった正拳突き…。今回は、立ち中キックも含めて、正拳突きに迫ってみた。

担当：K-TAN

命名、 スげんこつ ストリート

ここで述べるげんこつストリート（正拳突き）は、すべて遠距離でのレバーニュートラルorガード方向入れの立ち大パンチと想ってかれてかまわない。

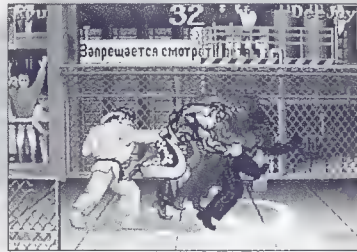
出戻りの速い立ち中げんこつもあるが、前方への攻撃判定が小さいためにあまり使えない。スキが少ないのは魅力なのだが…

では、どう やって使う？ 大げんこつ

突き出した拳の先の攻撃判定は意外に強いのだが、上と下の判定はそれほど強くないので決まったキャラの出す技などに限定されてしまう。

しかし、どのキャラもリュウより上位にいるキャラなので、知っておいて損はないだろう。では、何に勝てるのか？

- ティージェイの立ち大キック。ソバットカーニバル
- 立ち大キックには、近からうが遠からうが一方的に勝つことができる。ソバットカー



これくらいの間合いなら大げんこつだ。ソバットの2発目。



歩きじゃなければ、トキトキ、無敵状態の小キックだ。

足払いを置いておこう。負けることはまずない。

●千裂脚

これは、歩き千裂脚じゃなければ…返すことができる。出始めの無敵である最初の小キックの当たらない間合いならば、一方的に勝てる。

ただ、春麗の突進は速いので、光ったらすぐにボタンを押すようにしよう。

●ダッシュストリート
ダッシュグランドストリート
リュウvsバインソンのコーナーで説明してあるので、そこのほうを見てください。大げんこつを行ううえで注意は、決したためらわないことと、迷わないことだ。思いきってクーを出そう。げんこつストリーター…悪くない響きだ。

お空へ 向かって 立ち中キック

主に、バルログの立ち中爪と大爪に効果を発揮する。遠い間合いで、よくひっかこうとする人に対して有効だ。これをやっている人、そのうちスライディングが来るのでしゃがみ小足払いで止めあげよう。



面白いように当たるのだ。

しゃがみ中爪を出しに来る人には、バク子昇龍拳、波動拳、跳び込みだ。

なお、T・ホークのコンドルタイプを迎撃するのにもこのキックが使える。

ゴスゴス ラッシュ

今までの前進パンチの用法といえば、起き上がりにも重ねたり空中で落として着地に重ねたり…

また、めくりをガードさせてから前進パンチを出したりする方法があった。しかし、次第に相手もこの戦法に慣れはじめ、決まらなくなってきたのも事実。

相手の起き上がりに前進パンチ、足払い、投げで返そうとする人には昇龍拳、リハールの上手な人はガード、近づいていきなり逃げ大キックなどの五択も健在ではあるのだが、ここでは画面端付近への追い込みと、追い込んでからのラッシュのかけ方をみてみることにしよう。

まず、常に相手を転ばすことを考える。転ばすことができたなら早めに小波動拳を起き上がりに重ねておき、そこから



こういうときは、さつきと転ばしてしまおう。



波動拳を重ねてからの二択攻撃となる。



ガードされたら中足払いとつなげてから前進してもよい。

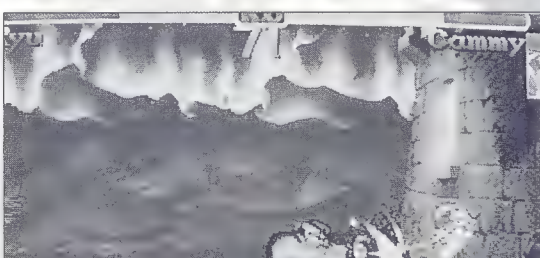


大パンチで前進して、この場合は投げたままつかまわれないだろう。

っている人には大足払いだ。二段突きがヒットしたら大足払いを転ばして、すかさず波動拳を重ねておくといい。そこから、また二択にもつていこう。

●ガードされた場合
転んでくれずにガードされたら…二段突きの場合は中足払い→前進大（中）パンチ→前進パンチor大足払い小波動拳。起き上がりに小波動拳を重ねておくことを忘れないように（でも、これにこだわる必要はない）。

中足払い波動拳をつなげて間合いが開いてしまったら、前進大パンチですくさま近づいて、再び二択三択にもつていこう。



中足→波動拳をつなげたときにも、前進大パンチで近づくと、反撃を恐れない。

大足払いがガードされてもされなくてもキャンセルで小波動拳を牽制しておくといいたい。これでシワジワ端へ追い込めればしめたものだ。

もう誰も止められない！超必勝軍団

「タイガー」と「ファイヤー」がこだまする サガット VS. タルシム

飛び道具で押されると非常にキツイ双方。いかに波に乗れるかがカギを握る。

担当：がっちん

サガットの闘い方

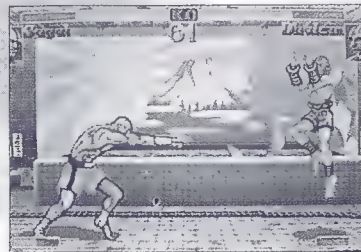
サガットは、やはり接近戦に持ち込み、一気に勝負をかけたところ。

しかし、やたらと攻撃をしかけるだけでは簡単に返し技をくらってしまうのがこの対戦の難しいところ。

結局は、タイガーショットで相手のペースを崩すところから始まる。タイガーショットは下を主軸にしつつ、ドリル対策に上を少し混ぜて撃つと吉。タイガーショットはもちろんだ。小は、相手の起き上がりにも重なる時に使う。

タイガーショットでフレッシュャーをかけ、相手がドリルで攻撃をしてくるようになればしめたもの。このあとは、接近戦でたたみかけよう。

さて、そうは言っても、こちらがタイガーショットを止



下タイガーをよけられたら、上タイガーが有効。

めたときに、ちよつとドリルが来るとは限らない。やはり相手のスキを突き、接近する。その方法は、

- タイガーニー
- 飛び込む
- アッパーカットで転ばす
- 大足で転ばす

とくにタイガーニーはサガットの主力兵器。使い方は、ファイヤーを読んで大で出し転ばせる。ファイヤーのよけに使う（小で出す）。そのほかにいきなり出すのも効果的。そのあとは、投げ・アバカ・足払いなどのパリエーションでかく乱しよう。

いざ接近戦にもち込んだら、立ち小キックが重宝する。へ



見事タイガーニが炸裂。

チベチといやらしく押し込み（1段目は立ちガード不可）ときどき投げる。さらに、アバカ・タイガーニー・中足キヤンセルからの攻撃と読まれにくくやろう。

また、相手の起き上がりに、中足×2→タイガーニーの4段で一気に勝負をかけて

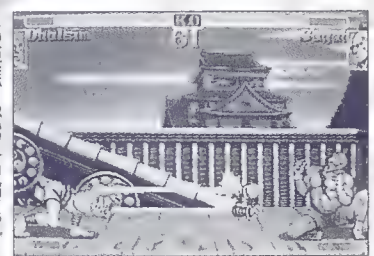
タルシムの闘い方

みるのもいいだろう。リードしたならば、タイガーショット連発モードで逃げに入る。対タルシム戦の逃げサガットもできるようなしておこう。

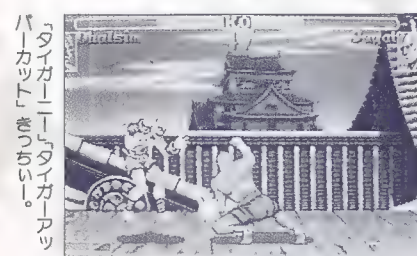
こちら側もサガットと同じ闘い方で、大のヨガファイヤー連発が基本となる。接近戦では、相手を押さえ込むことがまず無理なので、絶対に避けるべきであろう。

サガットが行うほかのファイヤー対策は、ガード、垂直ジャンプ、タイガーニー、跳び込みだ。ガードor垂直ジャンプは、そのままにせずヨガファイヤー。また、垂直ジャンプのときに、手足が届くのであれば撃ち込む（しゃがみパンチが理想）。

この距離でもバッチリ届く。タルシムを使う人は覚えよう。



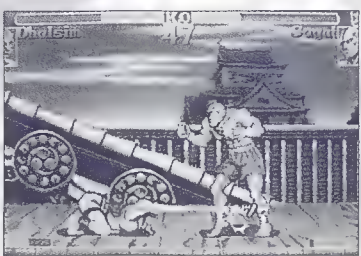
この攻撃が超〜強い。



対応しきれなかった場合は、自分のつかめる間合いになるまで耐えるのが得策。アバカ

「タイガーニー」や「タイガーアッパーカット」きつちい。

お互いに、跳び込むのが、それを持って迎撃するの、かなりの読みを必要とする。タルシムのほうが有利と思われるが、サガット側は、タイガーニーを駆使し高い攻撃力を有効に生かしたいところ。



これで返すのが基本。

で踊ってくればラッキーだ。でも、わかってても手足を出しちゃうんだよなあ。

最後の跳び込みは完全対応できる。近ければ、小スラッシュorスラストで、遠いときはしゃがみパンチ。これを徹底的に行う。

スラストのあとは、ファイヤー、バックジャンプ、何もしない、といういろいろな行動で読まれにくくする（サガット戦に限らず全般に）。

しゃがみパンチは、大が当たればもちろんOKだが、中のほうが素早く出るので、こっちがオススメ。

ストⅡ時代からの 因縁の対決 春麗 VS E.本田

初代ストⅡの頃の面影は残ってないが、昔からのライバル同士が再度激突する。

超SFC派：ぴく

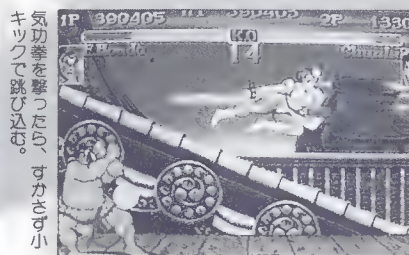
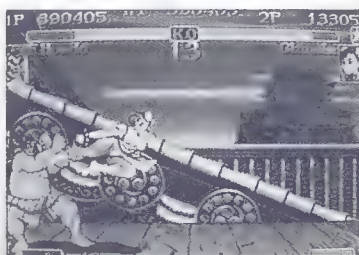
この両者の組み合わせでは春麗のほうが攻め手が多い。そのため闘いの主導権は春麗が握ることになり、いかに本田に反撃をさせないかがポイントになる。逆に本田は、数少ないチャンスをものしにして一気にたたみ込むのが勝ちパターンだ。

何も考えずに 気功拳を撃て

本田は相変わらず飛び道具を嫌うので、遠く離れての気功拳連打が春麗の攻めの基本だ。たまに小や中キックで跳び込んでいき、百裂での削りや中足払いからの連係、投げを混ぜつつシワジワとダメージを与える。

気功拳をジャンプで避けられたときは、また少し下がってから気功拳を撃つ。避けられ方として最も多いのはスーパー百貫。小の百貫だと移動距離が短いので着地を狙って攻めることができない。ここでも気功拳が無難。もちろん跳び込んでよい。

大の百貫で避けられた場合は、本田にも着地時にスキがある。そこに元キックを入れたり投げに行くことで本

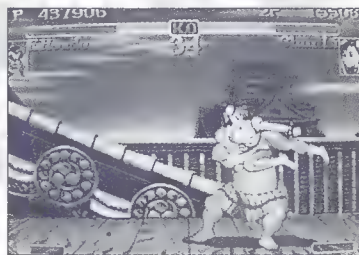


気功拳を撃つたら、すかさず小キックで跳び込む。

実は連続ガードになっているので、本田は春麗の跳び込みを返せない。

田の動きを封じることができ。また意外と使えるのが、ス

トⅡ時代からの古技・めくり投げ(100%投げ)だ。本田の背後に着地するように小キックで跳び込み、空中にいる間にパンチを連打して着地と同時に投げる。詳しいメカニズムは省略するが、本田はあらかじめめくり投げを読んでいるとたます投げ返せない。



本田の背中付近に着地するよう跳び込む。

何も考えずに 百貫を出せ

気功拳連打がいかに避け出すが勝利への鍵となる。スーパー百貫で脱出するのが一番でとり早い。しかし小だと気功拳を避けにくく、大だと着地点を避けにくいので注意しよう。いったん中で避けて空中でパンチを連打し、着地と同時に百貫を出す

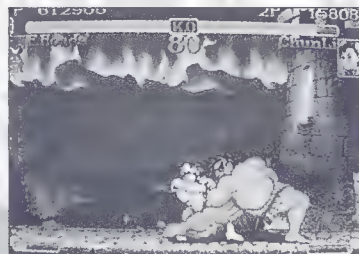
と悪くても相打ちにはできる。春麗の小キックの跳び込みやめくり投げは小頭突き、小百貫で返していく。小百貫は無敵時間が長いので対空として信頼するに足る技だ。

一気に カタをつける

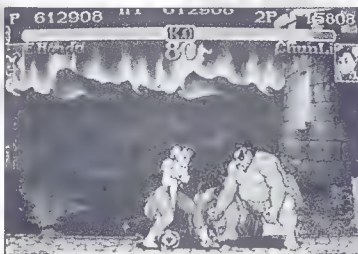
いったん相手を転ばせた後のタタみごみ方について触れ

てみよう。とはいっても春麗側は本田の起き上がりを攻めないほうが賢明。先行入力の太銀杏があるので地上で技を重ねるのは×。となると、リパールの失敗を期待しての跳び込みや背中蹴りを重ねるくらいしかできない。

それに対し本田は、めくりボデイー小足払い大銀杏投げが使える。大銀杏が決まれば百貫、頭突き、小足払いなどでヒヨリを狙おう。めくりボデイー小足払いさえ連続になれば、春麗は絶対に投げ返せないし、跳んで逃げることもできないので本田がミスしない限り大銀杏から抜け出すことはできない。春麗はめくりボデイーを天昇脚で返す以外に脱出する術がないので、こ



めくりボデイーから小足払いを入れたこの間合いでは、



春麗は本田を投げられない。

こを勝負所と思つて一気に攻めたてよう。めくりボデイーが無理そうときは正面から大攻撃で跳び込んで小足払い大ですこいの3段を決めよう。

部門別 優秀技発表

ここではスーパーコンボや牽制技などを見ていこう。春麗の千裂脚は移動距離は短いが止められてしまう恐れはほとんどない。それに対し本田の鬼無双は移動距離は長いものの、ピンタ(立ち小パンチ)で簡単に止められてしまう。

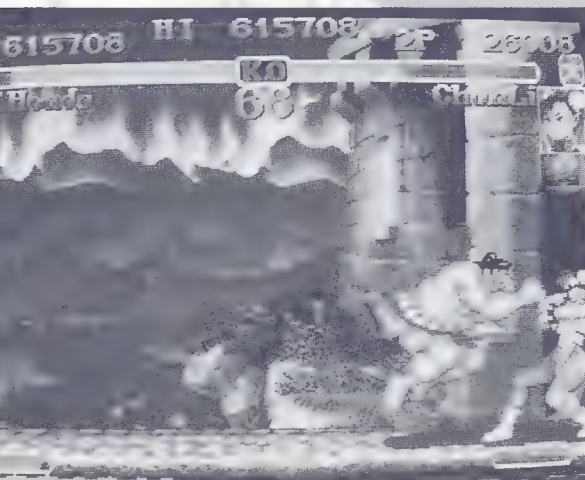
また両者とも歩きスーパーコンボが可能なので、スーパーコンボに関してはあまり差はないだろう。

地上での牽制技としては春麗は立ち小、中キック、中足払い、ピンタなど、本田は小四股蹴り、払い蹴りなどが挙げられる。前後に小さきみに動いて小技を当てていききたい春麗としては多くの技を使っ

ていくべし。しかし本田は、どつしりと構えて四股、払い蹴りを適度に出していればいい。

春麗の対空として考えられるのが立ち中、大キックや天昇脚。立ちキックは早め早めに出すことを心がけないと本田のジャンプ大キックと相打ちになってしまう。こうなるとダメージ量の点から損をするので注意。また頭上へ落ちてきた百貫に一方的に勝てる技がない。こうなったら素直にガードしよう。

本田には小、大のどすこいや小百貫、四股蹴りなど対空技が豊富だ。クルーンヒットしたときに距離が離れず、めくりを狙いにいきやすいことから小百貫が対空としてはベストの技だ。



画面端で大銀杏を決めたら着地と同時に小百貫を出す。春麗はガードが非常に難しい。この場合は立ちガードが正解。

もう誰も止められない！超必殺技

昇龍拳、頭突き ロケットに負ける

リュウ VS バイソン

心の読みあいがあるハラハラドキドキなのがこの組み合わせ。拳闘士のぶつかり合いが熱い！

担当：K-TAN

このコーナーでは、リュウからみたバイソンへの対処法を紹介しよう。

溜めかき かか肝心

バックアローヘッドバット(BH)とダッシュグラウンドストリート(DGS)が非常に嫌なので、いかにして溜めさせないようにするか、そして溜めを解除させるかがポイントとなる。

遠い間合いのときは、波動拳を連射する。こうすると、相手はジャンプしてかわすかBHで抜けることになるので、跳び越してきたら大キックなどで跳び込み、BHで抜けてきたら再び波動拳を浴びせるといい。BHで波動拳を抜けてくるのを先読みで跳び込むことも可能だ。

波動拳を跳び越してきたりBHで抜けてきたときに何もしないのは非常に好ましくない。せつかく溜めを解除させたのだから、すかさず跳び込んで足払い波動拳などにもってゆこう。あっさり近づかれないようにしなければならぬ。

また、跳び込みをガードさ



跳び込みの「これは先読みで出した跳び込み範囲」

せた場合、一応足払い波動拳が可能だ。リュウが画面端に追いこまれていたときは、そのまま大波動をつなげて間合いをあけたい。が、逆の場合、足払い波動拳を撃った後にバイソンがどう反撃してくるか考えなければならぬ。DGSを先読みで昇龍拳を出すか、BHをガードしてから投げや足払い波動拳を狙うか。このへんは本当に読み合いになる。

ほかには、常に跳び込みや足払いで立ちガード、しゃがみガードをさせておき、これに前進パンチすかし投げや前進中パンチ(ヒットしたら)・大足払い波動拳という

具合にもっていきたい。

ただ、あまりしつこい跳び込みはアップで簡単に返されてしまうので注意が必要だ。◎バイソンの起き上がりはどう攻めるか

BHを出してくる人に、前進パンチや必殺技はすべて使えない。この場合には4つの方法がある。

●1つ目は、ちよっと歩いて近づいてから昇り空中電巻で裏へまわってしまおう。こうすることによってBHは不発し、ダッシュ系の溜めを解除させることができる。ここから波動拳でおしていきたくところだが、波動拳を先読みで跳び越えてくる人もいるので、昇り蹴りで返すことも頭に入れて



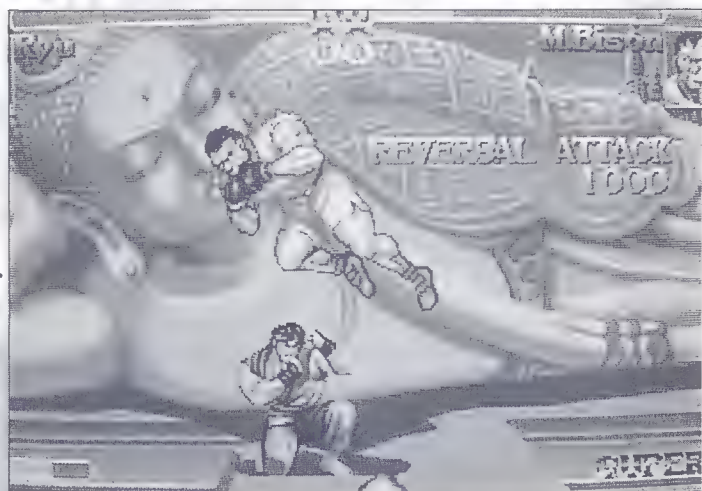
バイソン側にとって非常に嫌らしい。

ておこう。

●2つ目は、近づいてすぐにガードするガード戦法(通称だるまさんが転んだ)。

BHをガードしたら投げを狙うのだが、中足払い波動拳や大足払いが転ぶのもいい。ただし、ガード戦法がばれるとつかまれてしまうので、小足払い連打などで牽制しておこう。

●3つ目は、小波動拳を重ねておいてから跳び込む方法。リバーサルBHには負けるが、相手を迷わすだけの効果



普通に跳び込んだ状態でこうなる。

はある(BHを出すかガードするか)。中間距離のときは、波動拳をBHで抜けてくるのを待って、抜けてきたらBHの着地を転ばすのもいい。

●4つ目は普通に大キックで跳び込む。リバーサルでBHを出されてもリュウはすたで着地してガードすることができるので、この後投げが狙える。早く跳び込むとつかまれるおそれがあるので、跳び込むタイミングは遅すぎず、早すぎず。だ、普通に大キックで跳び込めばつかみ防止にも役立つ。

めくりなどは全くと言っていいほど当たらないので、後ろへ着地する場合は、降り際に空中電巻を出しておこう。これもつかみ防止になる。

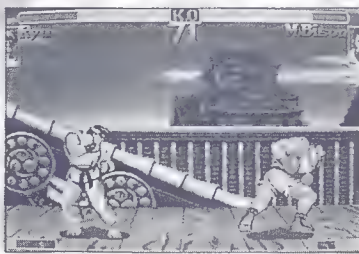
スタート開始直後ぐらいの間合いなら垂直ジャンプ大キックが使える。大のBHやダッシュアップバーを狙われない

やけんこつ君 バクツの 戦法

バクツの要素が強いが、使えないわけではない。

けんこつ君とは立ち中、大パンチである正拳突きのこと。タイミングがよければ、ダッシュ系の攻撃にすべて勝つことができる。前方への攻撃判定が大きい大けんこつを使いたいところだが、DGSに間に合わなかったり、パンチの戻り際を狙われたりするの

で、出戻りの速い中けんこつや小足払いなどで牽制しておくといいたい。バイソンペースを崩すのに



この振り向きに反応して出せれば大したものだ。が...

も使える。無理矢理ファイヤー波動拳でダッシュ攻撃をバクツで押し返す手もある。この場合の相打ちには仕方ない。これで間合いが開けばしめ

たもの。ターンパンチには立ち中キックが使える。

しかし、これはお遊び的要素が強いので、機会があったら試してほしい。ファイナルターンに、一方的に勝つこともできる。中けんこつでも可能だが、これらは偶然であることが多いので、当たったときの喜びは大きい。

けんこつ君がゆく...。うーむ、これでより一層熱い闘いになるだろう。

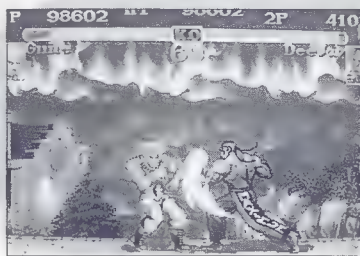
ソニックの切れ目が ガイルの切れ目 ガイル VS デーজেイ

強い強いといわれるデー
ジェイも受けに回
ればさすがに手（足）
が出ない。初代最強キ
ャラの意地をかけてエ
ックスの帝王に少佐が
挑む。 担当：C・LAN

ガイルとデージェイは同
タイプのキャラクターで、一
見不毛に思えてしまうかもし
れない。ところが実際にやっ
てみるとこれが面白い。通常
技はもちろん、必殺技も似て
非なる性能を持つため、ガイ
ルVSガイルのような単調さは
微塵も感じさせない好カード
だ（エックスではガイルVSガ
イルも面白くはなかった）。

ソニックブームとエアスラ ッシャーの違い

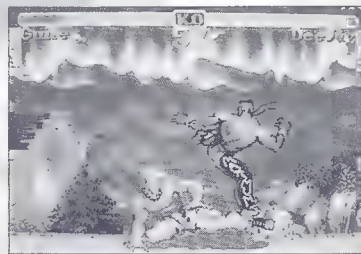
ソニックブームは安定した
飛び道具ではあるが、出しか
けのスキが意外にあり、かつ
足元の判定が少し前に出るた
め、足払いなどをガードさせ
てからか（含キャンセル）、
遠隔から出すのが望ましい。
一方エアスラッシャーは、
出るまでが非常に速く、実は
至近距離での使用が意外に効
果がある。スライディングも
ガードさせるスキがほとんど
ないので、スライディング
→エアスラッシャーとやると
意外にくらっとくれたりする。
硬直時間がソニックよりも
かなり長いのが難点だが、先
読みされてもいたていはガ
ードできる。遠隔で撃ち合えば



エアスラッシャーは攻撃判定を
持つのがとにかく速い。近距離
でも十分使える。

ガイルの 攻め方 追いつめ 追いつめ

ガイルは試合のペースを握
ってデージェイを端に追い
つめ、ガードの上からガンガ
ン技を叩き込んでいくのが基
本方針。デージェイには対
地技（足払いなど）をつぶす
技が多く、うかつに攻めよ
うとするとペシペシ返されて
しまいがちだ。だが、先にこ
ちらが技を出せばそんなこと
は関係ない。デージェイを
押さえ込むのは十分可能だ。



リフトアップを除いて、しゃ
がみ技にはジャブナイフは当
たらぬ。こりゃええわ。

まず負けないのも強味。
まずソニックブームをガイ
ドさせる。これが基本。その
上から小、中の足払いや立ち
小キック、前ソバット、大キ
ックなどを組み合わせてガイ
ドの上から固めていこう。そ
の例を少し挙げる……
・小足払い×2 →中足払い
・立ち小キック →中足払い
・前ソバット →ガード
・大足払い →大足払い
（大足払いは相打ちOK）
・小足払い →逆さ蹴り
・立ち小キック →逃げソバ
ット →大キック

こんな感じでたたみ込んで
いき、デージェイに手を出
させないようにしよう。ただ
あまりにも攻めすぎるとジャ
ブナイフや小ソバットでや
られてしまったりするので、
たまにはしゃがみパンチでフ
エイントをかけてみたりして
あまり単調にならないように。
対空技には足払いと近距離

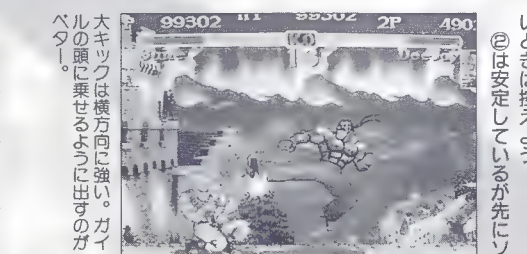


ソニックと同時に大足をスカー
する。何かしらしつこくすると
2回振り目がヒットだ。

デージェイ の攻め方 技の出か をつぶせ!

デージェイは追いつめら
れている状況以外は、特に不
利な間合いというのはない。
遠距離ならしつこくエアス
ラを撃ちまくる（もちろん機
械のように繰り返すワケには
いれないが、近ければガイ
ルの通常技をつぶすようにし
ゃがみの中、大パンチや中足
払い、スライディングとエア
スラッシャーを組み合わせて
攻める。ただエアスラの硬直
が長く、一度撃つてしまうと
そこが攻めが途切れてしまう。
バクチサマーにはくれくれ
も注意したい。ガイルの立場
からいわせてもらえばほとん
ど決まるものではないという
印象が強いが、スライディン
グやエアスラの撃ちかけはも
ちろん、中足払いにも意外な

ほど遠距離で合わせられてし
まう。
エアスラを撃つたあとのデ
ージェイの行動としては……
①ソニックを読んで、あるいは
は見て跳び込む
②しゃがみ技で牽制しつつた
めを作る
③スライディング
といったものがある。
①の場合は小パンチか中キ
ックで跳ぶのがいい。間合い
がやや遠めならば大キックも
使える。足払いをしてきたガ
イルの頭にヒットさせる感じ
で、くらい投げられるほど近
いときは控えよう。
②は安定しているが先にソ
ニックを撃たれて主導権がガ
イルに移ってしまう恐れあり
③はサマーさえこなければ
よい。必ずガードさせるよう
にすること。タイミングがあ
えばソニックをくぐって当て
ることもできる。



大キックは横方向に強い。ガイ
ルの頭に撃つように出すのが
ベター。

をぶち込んで大ダメージだ。
（ダブル）サマーをガードし
た後は、立ち大キックが確実
に入る。ダメージも高いので
すぐに大キックを出す癖をつ
けよう。
スーパーコンボはソニック
を読んで使うのが、メイン。
間合いが遠いとガードされや
すいので注意。

失敗を恐れず組もう。ソニッ
クはスライディングだ。



サマーガード後は大キックでキ
まり。この隙りはかなり強い、
そして長え。

をぶち込んで大ダメージだ。
（ダブル）サマーをガードし
た後は、立ち大キックが確実
に入る。ダメージも高いので
すぐに大キックを出す癖をつ
けよう。
スーパーコンボはソニック
を読んで使うのが、メイン。
間合いが遠いとガードされや
すいので注意。

もう誰も止められない！ 超攻略軍団

リバーサルは
出せて当然！

キャミイ VS リュウ

自分のペースで闘う
リュウと、それを誘
いず誘われても誘われ
ない（深読み却下）。
Scho小杉イ

波動拳対策

どの間合いでも、リュウの波動拳はイヤらしい。スタート時くらいの間合いでは、完全に先読みが成功したとき以外は跳び込んで、まず返される。大足払いを対空に使う場合、間合いによっては引きつけての大キックで返せる。また、あくまで波動・昇龍にこだわるリュウには小ASナックルで波動拳を抜けていくのもいい。

キャミイVSリュウ。この組み合わせは、飛び道具を持っているキャラと持たざるキャラの対決の典型と言える。しかし、エックスでのリュウは号の記事にあるように、攻めてくる。攻めリュウへの対応も含めて、キャミイの立場からこの対戦を見ていこう。

接近戦対策

エックスではパンチ技メイソンで闘ったほうが効果的。間合い（かなり微妙）に応じて中足払い、立ち大パンチ、立ち中パンチ、しゃがみ中パンチを使い分け、波動拳をつぶしていこう。リュウがビビって、波動拳を撃てなくなってしまうはこっちのもの。フリーガンや歩き投げ、大足も使った方がいい。

接近しても波動拳を甘く見ることばできない。すべし。時間差で襲いかかるクワケルスヒンナックル。



攻めリュウ 対策

キャミイにとって、かなりイヤなのがリュウのジャンプ大キック。めくりか、そうでないか見分けづらく、キャンソンスバイクが一方的に勝てる状況が非常に少ないためだ。以下、状況別に対空技を見ていこう。

- 正面から早めの大キック
引きつけてのキャンソ、しゃがみ大パンチ。
- 正面から引きつけての大キック
逃げor垂直ジャンプ大キック。引きつけてのキャンソももちろんOK。
- 真上から早めの大キック
くらいorガード後キャンソ。中足でつかしてから反撃。
- 真上から引きつけての大キック
早めの中パンチ（リフトアップ）か、大キック（アサルトシェル）。逃げ大キックも可。
- 早めめくり大キック
くらいorガード後キャンソ。中足です。
- 引きつけてめくり大キック
中足すかし。振り向いてからの立ち中パンチor大キック。

ゴスゴス 対策

大ゴス・中ゴス（レバー入れ大・中パンチ）は、起き上がりにも重ねられたのでない限り、しゃがみ中パンチで返そう。ガードでも空振りでも、その後の2択。3択を超いやらしい。反射的に返せるようにしておこう。



この時点で既にコマンド入力済み。

まだまだいくぜバーチャ攻略！奥の深いゲームだけにネタはなかなかつきないぜ！104~105ページも見てね♡



Virtua Fighter

バーチャファイター

©SEGA

連 載
攻 略

起き上がりの攻撃からの抜け出し方など、ネタ満載！



さて、どう立てばいいのだろうか？

前々回、数々の抜け出しにくい攻め方に対する対処法を紹介したが、それらをしのぐほど、抜け出しにくい攻め方が巷のゲームセンターの対戦で広まっているようだ。その攻め方とは、相手を倒したらその起き上がりを攻め、再度倒してしまうというもの。前々回に対策を載せた「起き上がり投げ」とは少し違い、こちらの起き上がりのモーションに攻撃を重ねておくとなぜかガードできずに当たってしまい、ダウン技で再度地に

新たな恐怖！
「起き上がり
攻め」再び！

起きたくても起きられない…
そんな起き上がり攻めから抜け出そう！

地面からの脱出

巷に巣くう起き上がり攻め野郎。一度、倒したら素直には起きさせてくれない。しかし！この地面ともおさらばするときがきた！

担当：K・K雷風

- ・横転起き上がり (◎◎)
 - ・回転起き上がり (逆方向)
 - ・ヘッドスプリング (↑↑)
- 前にも説明したように、これらの起き上がり方には、こ



ゲッ！ガードができない！



このモーションに技を合わせておけば、

伏してしまう結果となる。これの繰り返し「起き上がり攻め」である。では、なぜ起き上がりモーション時にガードできずに当たってしまうのだろうか？

遂に公開
起き上がりの
モーションの
秘密！

バーチャファイターには、ダウン技（当たると倒れてしまう技・裡門頂射など）を受けた後、起き上がる方法には表1のようなものがある。

横転起き上がりはダウン攻撃を避けるのに使ったり、近くにいる相手に反撃をしたりと、状況に応じて使い分けられるのだが、実は次の起き上がりにはコマンド受け付けよりも早く、当たり判定がでてしまうのだ。

「起き上がり攻め」はコマンドが受け付けられるようになるまでは存在しない。しかし、当たり判定が存在していたとは…この起き上がりモーションにあるガード不可能な当たり判定は、中段か下段（一部上段も可）に当てられる技なら入るようだ。

起き上がり攻めはこのことを利用しているようである。

入力	名称	行動	起き上がり判定
①↑……	ヘッドスプリング (首跳ね起き)	その場で跳ね起きる (一瞬頭のみの判定になる)	有
◎◎◎◎…	横転起き上がり	横方向へ転がって逃げる (足元を中心に)	〃
◎相手と逆方向へ入力	回転起き上がり	相手と逆方向に転がって逃げる	〃
④◎◎◎…	起き上がり蹴り	起き上がりと同時に上段蹴りを出す。投げ判定有り	無
⑤↓を入力しつつ◎◎◎…	起き上がり下段蹴り	起き上がりと同時に下段蹴りを出す	〃
◎◎◎◎…で横転開始と同時に◎◎◎	横転起き上がり下段蹴り	一度横転し、起き上がる同時に下段蹴りを出す	有
⑦ジャッキーサラのみ頭を相手に向けて◎◎◎…	スプリングキック	その場で相手方向に蹴り上げ、同時に起きる (隙が大きい)	無

ジャッキーで「起き上がり攻め」のパターンをみてみよう。①まず相手を倒し、一度接近する。

次に、脱出法を知る前に、起き上がり攻めを知らず、ぐらいい知っておいてほしい。そこで、代表的なキャラ、



起き上がり投げも加わった日には、

「起き上がり攻め」はコマンドが受け付けられるようになるまでは存在しない。しかし、当たり判定が存在していたとは…この起き上がりモーションにあるガード不可能な当たり判定は、中段か下段（一部上段も可）に当てられる技なら入るようだ。

起き上がり攻めはこのことを利用しているようである。

起き上がり攻めは、起き上がり時にガードできずに当たってしまう。これは、起き上がり時にガードできずに当たってしまう。これは、起き上がり時にガードできずに当たってしまう。

これが起き上がり攻めの基本となるもの。①の段階で接近するのは、回転起き上がりを超えるようにするためである。そして、②の段階で相手が横転を試みた場合、つねに相手方向に入れ続けるが、当たり判定のあるモーションの前には⇒◎◎◎を入れる(◎◎◎は入



起き上がり技を重ねてできあがり。



まず、倒したら接近する。

◎相手の起き上がりを追い、重ねられる起き上がり方をした場合、⇒◎◎◎を入力して再度倒す。

◎◎へ戻る。

表1

もう誰も止められない！超攻暗軍団

力ぎりぎりまで待つて入れること)。

このパターンが中心となる。しかし、接近しているのに反撃されたら終わりでは？と思う人もいるだろう。しかし、それにもこの起き上がり攻めは対応できるのだ。

起き上がり攻めを知る② 起き上り 反撃の弱点

まず、起き上がりにできる反撃は、表一の④番から⑦番までの4つである。

起き上がり反撃はどれも、出かかりは無敵(当たり判定が存在しない)であるので、技を重ねても倒すことはできない。ガードさせれば無論、反撃は受けない。こうしてみると「見抜かれると思うか



密着状態だと当たってしまふ。

もしれないが、実はこの起き上がり反撃にも弱点はある。その弱点とは、「すかさずしまえば攻撃と一緒」つまり当たりさえしなければ、余裕で投げ技が狙えるわけだ。下段蹴りも出した後、起き上がってしまふので、ウルフ、ジェフリー以外の、じゃがみ状態で投げ技を持ってないキ

ヤラでも投げる事ができるハズだ。

このことから、攻める側の人は倒れている相手に密着して待つのではなく、起き上が



すかさずしてしまうと...



このとき、投げることがある。

りキックをしゃがみで避けられる位置(密着しているとしゃがみガードできないため)で待ち、反撃が上段できたらしゃがんで避け、下段ならバックステップからすくなくクイックフオワードで投げにいけばよい(これはP規)のだ。特に、ウルフ、ジェフリーなどは、一発で減らせるスプラッシュがあるのも有効な攻め手といえる。

これが再度、相手を倒すことが可能となるわけだ。

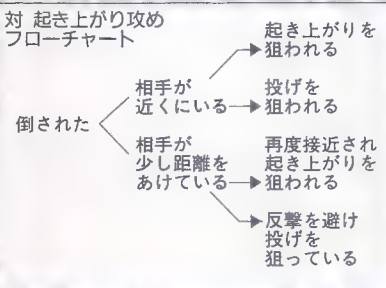
さて、これで、「起き攻め」の強さを少しは感じてもらえたであろうか。次はいよいよ脱出法を考えてみよう。

地面からの脱出① 倒した後の相手をよく見よ!

ページ左側にあるフローチャートを見てほしい。「起き攻め」は、これさえあれば返せるというものはない。倒された後、相手の行動を見ていくつかある脱出法から一つを選ばなくてはならない。

まず、最初に見るのは相手との間合いである。フローチャートにもあるように、相手が密着または近い位置にいた場合、相手はこちらの起き上がりで技を重ねるか、投げを狙ってくるハズ。だからこのときの起き上がり方は、反撃

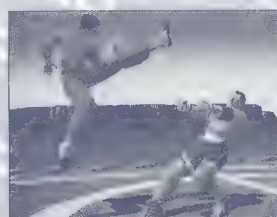
は必ず下段キックで...。反撃は必ず下段キックで...。



系が最も有効。そのなかでも横転起き上がり下段キックがよい。相手は横転と判断して接近してくるので、その足元をすくうことができる。

もし、相手の反応がよく、ガードされたら、すぐ(◎)を連打するが昇り逃げ蹴りを出すようにしよう。ポイントとして投げられてしまうことがあるので注意しよう。

次に、相手が距離をあけていたり、動き回っていたときは、これは投げを狙ってくる率が高い。このときは自分の角度をみて頭か足元が相手の正面にあったときのみ回転起き上がりでもよいが、回転が始まる前に接近されるとやられてしまうので要注意。最も有効なのは、やはり横転起き上がり下段キックだ。これも相手の接近を誘い、足元をすくうことができるし、通常の横転起き上がりと区別がつか



スプラッシュを狙う奴には特に有効な逃げ蹴り。

この距離は回転を空けて逃げてみよう。



この距離は回転を空けて逃げてみよう。

ないので、相手もそう簡単には「起き攻め」を行うことはできないハズだ。

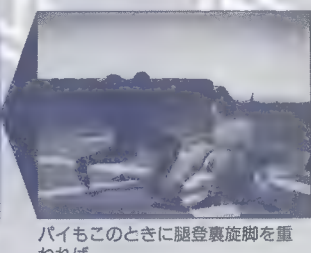
横転からの反撃はよく足元をすくえるぞ。



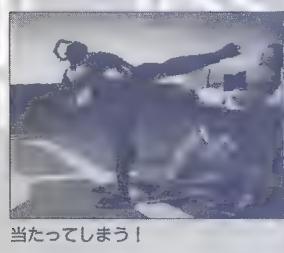
横転からの反撃はよく足元をすくえるぞ。

地面からの脱出② 起き攻めは全キヤラ有効!

さて、なにも起き上がり攻めはジャッキー、サラ、アキラのように、強力な中段攻撃のダウン技(例ジャッキーのD・H・K)を持っている



パイもこのときに腿登裏旋脚を重ねれば、



当たってしまう!

奴の特権ではない。有効な中段攻撃を持っていないパイですら、「起き攻め」はできるのだ。ではなんの技で起き攻めを行うのか?

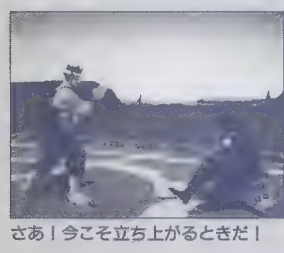
実は、パイ、ラウは腿登裏旋脚を重ねるだけでOK。カゲは雷龍飛翔脚、または旋蹴りで、ウルフはニーブラスト、シヨルターアタック、ジェフリーはニーアタックで行うことができる。

以上のことから、相手がジャッキー、サラ、アキラでなくとも注意する必要があるのが気をつけよう。

地面からの脱出③ 考えを詰め! 脱出の選択を正確に...

いまままで生きてわかって思うが、結局のところは攻める側も起き上がる側も、ある程度選択しなくてはならない。つまり逃げることも必ずできるというところなのだ。

今まで、地面に伏したまま負けて涙を流していた諸君! これを読んだ君はもう一人で立派に立てるはず。さあ勇気をもって「起き攻め」に立ち向かおう! ちなみに、パーチャコナーでは、読者の質問や情報を待っているぞ! 場合によっては誌面で扱うこともあるのでジャンジャン送ってくれ!



さあ! 今こそ立ち上がるときだ!

これが、ラウの究極連係。烈火のあとを押しだけで自動斜上掌が…。

ラウ・烈火虎尖脚コンビネーション

なぜかここに来て突然使われ始めたラウの烈火虎尖脚。わけのわからない小ジャンプキック野郎の強さの秘密はここにある!!

担当：謎の料理長 ウラ



なぜか斜上掌が出る!!



烈火虎尖脚の着地と同時にレバーはニュートラルで④を押すと

自動斜上掌!?
しゃがみずに
斜上掌が出る

このところ、一部地域でたまもや増えつつあるフウ使い。しかも彼らはやたらと烈火虎尖脚を使いまくる。編集部では、この現象を追っていくうちにあることに気がついた。

さて、烈火虎尖脚を出した

あと、レバーはニュートラルで④を1回押すとどうなるかみなさんは分かるかな? えり立ちジャブ…。そうです。まあ、普通は誰でもそう思うでしょう。私もそう思いました。ではやってみましょう。

…さあ、何が出ました? 立ちジャブが外れ、というのとはわかってもらえたと思います、なぜか斜上掌が出たでしょう。しかもこの斜上掌、ただの斜上掌ではないのである。次に、烈火虎尖脚のあと、目押しで④を4回押してみよう。

そう、あの難しい斜上掌キャンセル④④④④がいとも簡単にさせたでしょう。これでもうわざわざ、斜上掌を入れた瞬間にすぐにレバーをニュートラルに戻して④④④④:なんてメニューくさいことしなくても済むはず。

烈火虎尖脚④×4のあとは



烈火の着地にレバーはニュートラルで④を4回押し出すと斜上掌キャンセル④④④④が出る。

キヤラによるオートヒットによる連続背転脚

さて、④④④からバク転サマーにつなぐ連続背転脚。この技はあまり知られていないが、キヤラによっては一発目が入ってしまったら最後のサマーまで全部ヒットする連続技なのである。そのキヤラとは、アキラ、ラウ、ジェフリー、ウルフ、ジャッキーの5人。④④④の



どうやら④④をくらったとガードできないらしい。クワックッッッ。

み入ってサマーがスカされてしまうのが、カゲ、パイ、サラの「細身3人組」だ。このことをふまえた上で、先ほどの烈火虎尖脚コンビネーションの使い方に入ろう。

基礎編

烈火虎尖脚の秘密!! 目前は常に二択、三択の塵。このコンビネーションの基本を、「烈火虎尖脚」斜上掌キャンセル連続背転脚」とする。

まず、烈火虎尖脚が相手にヒット(ガードでも可)した時点から話を始めよう。

●ケース1..相手が烈火虎尖脚のあと反撃を試みた場合



もし相手が斜上掌を浮いたら連続背転脚のお手玉モード

ラウ側がタイミング的にミスしていないなら、相手は斜上掌に当たってしまう。最悪の場合、浮くことになる。

●ケース2..相手が烈火のあと、しゃがんで(ORしゃがみガード)斜上掌をかわそうとした場合

そう、たしかに斜上掌は斜下掌と違って、しゃがんだ相手に出しても空振りしてしまう。このプレイヤー、多少はラウ慣れしてるとみていい! いや実は甘い!! 斜上掌は相手が完全にしゃがんでいるときのみ空振りするのであって、立ちポーズから完全にしゃがみきるまでの途中のグラフィ



しゃがみ途中で斜上掌は入る。

ックなら当てることができる。

だから、烈火を立ちガードしてからしゃがもうとしても時すでに遅し、なのである。

●ケース3..烈火、斜上掌④④④まで全部、立ちガードされてしまった場合

ここまで立ちガードされてしまってもビビるのはまだ早い。相手は最後の二択をしなければならぬのだ。それは、④④④のあと、転身掃脚という切り札が残って

もう誰も止められない！ 超攻略軍団

いつでもどこでも技を止めて、
斬身巴廻掌。



どうやら、君の読みは外れたらしい。
 いるため。こちらが正直に烈火・斜上掌①②③④にすれば相手はずっと立ちガードしていればいい。しかし、最後にラウが斬身掃脚を選んだ場合、ここぞしやがみガードしなければならぬ。
 では、①②③のあとには必ずしやがみガードすればいいかといえは…そこが連環背転脚の強み。バク転サマーの部分
 は中段攻撃のため、しやがみガードしていても当たってし



実は、烈火虎尖脚自体が非常に弱い技だったりする。



まう。最後の最後まで相手は立ちロしやがみの二択をせまられるのだ。
 ●ケースエクストラ…すべての個所で、技を途中で止めて「あいやあ!!」
 最初の烈火を当てたあとから、最後の二択まで、すべてのところでこちらにはもうひとつの選択肢がある。コマンド投げ技の斬身巴廻掌だ。
 ここまでの説明で、試合を有利にリードしながら展開できることはわかってもらえたと思う。だが、この烈火虎尖脚、今まで出てこなかった技らしく、攻撃判定が弱い。ジャンプを見てからとにかく適当にジャンプでも打てば落とされてしまう程度の技なのである。最後に、烈火虎尖脚を当てるまでの基本的なタイミングを考えてみよう。
 ●相手の大技をガードしたあと
 アキラの鉄山籠、バイの連環斬身掃脚、ジャッキーのダッシュハンマーetc…このようなコマンド特殊技をガードしたあとなどに仕掛ける。

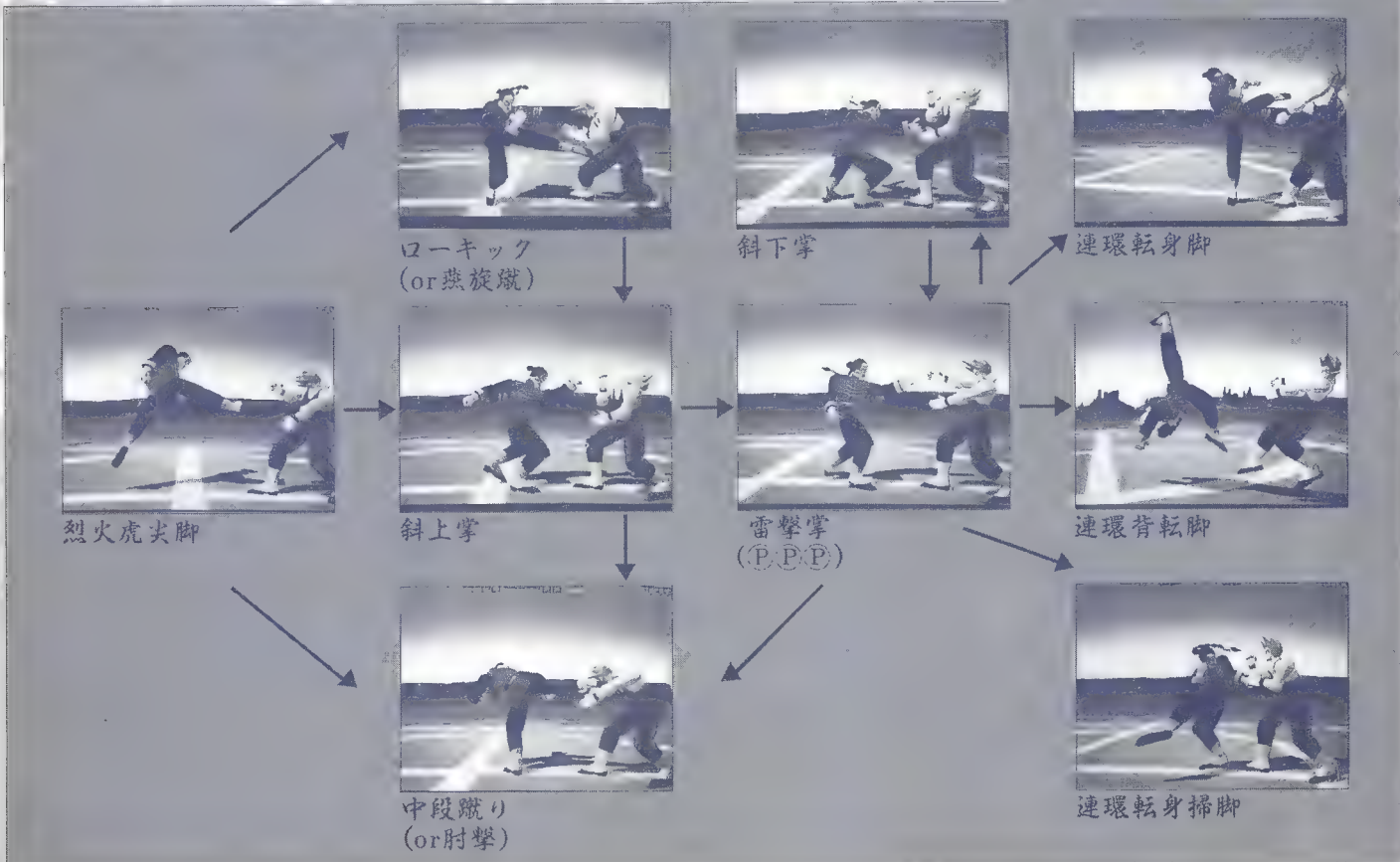
実戦編 烈火虎尖脚を当てるまでの攻め方

とりあえずこれが基本。
 ●攻めのバリエーションから中段蹴りや、肘撃、ローキックなど、相手の動きを封じたあと。こちらへんは、相手も結構ガードが硬くなりがちなのでそこを狙え。
 ●相手の起き上がり時
 今号で、起き上がりの攻防について大きく触れたが、起き上がりに技を重ねられた場合、起き上がり下段蹴りが有効なことはもう説明してある。このような下段蹴りをスカして烈火を入れる。もともとはCPUが、こちらの起き上がり下段蹴りを烈火でスカして反撃する手法を真似たものだ。

起き上がり下段蹴りをスカして入れる。読みの勝負だが…



烈火虎尖脚からの コンビネーション例



対CPU最速クリア法伝授

ラウ・チェン

手数が多いナイスミドル、その名は…

好評最速シリーズもこれで4回目。今回は、サラリーマンにも人気のイカすナイスマドル、ラウの最速パターンを伝授するぞ！

担当：心はずでにナイスミドル雪風

ラウでタイムアタックを行う前に、まず、下表の技すべてを確実にさせなくては話にならない。無論、ラウ使いの人ならば問題はないと思うが、特に斜下(上)連環背転脚や、硬直から隙なく斜下(上)連環をつなぐことも必須である。出せない人は、前項のN・O氏の対戦攻略ラウのところを読んで、タイミングをつかんでからチャレンジしてほしい。では、基本となる最速パターンを3つ紹介してからキャラクター別にみていくとしよう。

最速パターン①
斜下掌連環
出し出しパターン

開始直後に、PPP、または②(○)を当て、硬直時間が切れたと同時に再度②(○)を当て、それを数回繰り返して、R・OかK・Oを狙うパターンで、もしCPUが最初の②(○)をくらってくれたときは、2度目を②(○)②(○)にし、背転脚でK・Oを狙ってもよい。ただし、後者は、サラ、パイには通用しないので要注意。R・Oを狙うときは4秒50以上、少し遅め。背転脚にして、K・Oした場合に2秒80とかなり速いタイムがでるので、1セ



この硬直から…

名称	コマンド
雷撃掌	PPP
斜下掌連環	②PPP
斜上掌連環	②PPPP
斜下掌連環 転身掃脚	②PPP↓K
〃 背転脚	②PPP↖K
斜上掌連環 転身掃脚	②PPPP↓K
〃 背転脚	②PPPP↖K
烈火虎尖脚	↘K
烈火虎尖斜上連環	↘KPPPP
〃 転身掃脚	↘KPPPP↓K
〃 背転脚	↘KPPPP↖K

最速パターン②
しゃがみパンチ
烈火虎尖脚
斜上掌連環パターン

開始直後に②(○)や②(○)で接近し、とりあえず②(○)を出し、CPUの動きを止める。この後、②(○)を入力すると、たいがいCPUはガードせず、しゃがんで待つしてくれるので、②(○)をくらってくれる。その後の斜上掌連環も当たってくれるので、体力に応じて背転脚にしてK・Oを狙うパターン。斜上連環の後に再度②(○)を出して繰り返して、R・Oも狙うこともできる。前者は3秒20くらい。後者



しゃがみパンチ

は安定しているが、4秒80以上がかかってしまう。



まず、このしゃがみパンチを当て、



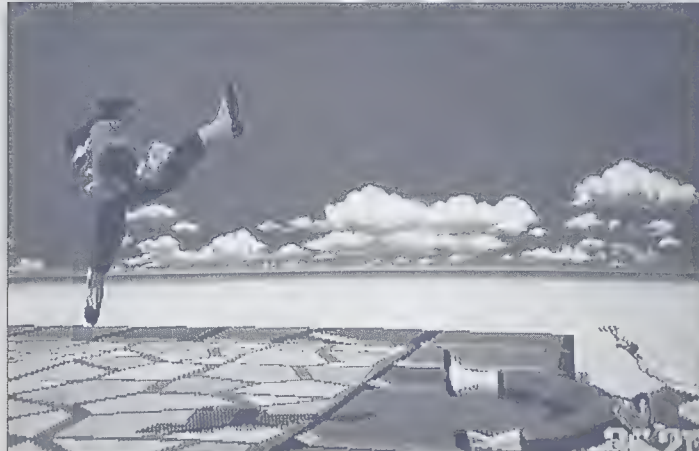
すぐさま、烈火虎尖脚！



着地後すぐに②を押せば②がでるのでここからつなごう。

最速パターン③
三角入力法
斜下掌連環パターン

開始と同時に、②(○)②(○)を当て、隙なく再度②(○)②(○)を当て、双方共に当たったときは2回目を②(○)②(○)にして、K・Oを狙うもの。CPUの動きに多少左右されるが、現在ラウで考えられる最速パターンはこれしかない。すべて当たり、成功すれば2秒80〜3秒20は狙えるハズだ。しかし、開始と同時に②(○)②(○)を出したり、隙なくつなげるのは、普通の入力をしていては追いつけない。ではどのように斜上掌を入力すればよいのかといえは、まず、②(○)を入力してそのまま②(○)を入力し、この入力をした時点でレバーを離し、②(○)を4回入力するだ



②が4回以上だと連環背転にならないぞ！

VS ジャッキー
②を手早く
いかにそれとも…

いくつかあるが、最もよいパターンは開始と同時に②(○)を2回当て、硬直時間が解けたらすぐ②(○)②(○)②(○)②(○)を

込んでくるキャラに有効だ。けでよい。注意すべきなのはレバーの入力。コマンドを②(○)と入力する感じで素早く行うこと。
次に大事なものは、確実にレバーを離し、パンチボタンを4回だけ押すこと。レバーを離さないで、いくら連射しても②(○)しか出ないし、4回で止めないと②(○)をつなげなくなるからである。
初めのうちは、なかなかできないかもしれないが、このパターンが一番使用頻度が高い。ぜひ、マスターしよう！
では、キャラクター別に最速パターンをみていこう。

もう誰も止められない！超攻略軍団

連続的に入れるもので、タイムは4秒50と少し遅めではあるが信頼性は高い。
 最速を狙うのなら基本パターン①でやるとよい。得られるタイムは2秒80とかなり短縮できるが、信頼性は薄い。1セット目は後者で最速を狙い、2セット目は無理せず前者で切り抜けるのが最もよいだろう。この組み合わせで総合6秒90〜7秒00は出るだろう（基本②でも2秒80は出ることももある。最後は↓）。



すべて入れればこの通り。2秒台が？回出ればね！

VS ジェフリー 入力をさっさと すれば楽勝！

基本パターンならどれでもよいが、つなぎ方としてよい例は開始同時に①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を入力、再度①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を入力して、すべて当たれば最速2秒70が出るハズだ。↓①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩にエルボーやハイキックを出すのが隙なく出せば⑩で済ませるハズだ。ジェフリーは基本的に攻めてきてくれるので、1、2セット目ともこのパターンでOK。不安な人は基本パタ

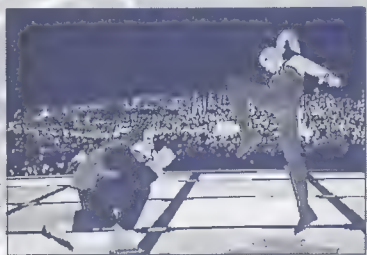
ーン2を①②③で開始してやれば、3秒14は出るハズだ。とにかく、稼げるときに稼いでおこう。



烈火虎突脚がハイパーこつからつなげて2秒台だ！

VS サラ 若い子には ちと辛いかな...

まず、開始同時に①を入力するとサラはイリュージョンキック、または、ニーキック系を出してくる。その行動が終わりに次ぎ、②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩の後、ストレートリードがレッドスライサーがくるのでガード、そのガードの硬直解除と同時に①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当てて、入れれば3秒前半で納まっ



このときは着地するまで手を出しちゃだめだ。

てくれる。時々、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩で浮いてくれるので、すかさず①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を入力してR・Oを狙おう。うまく浮かせられれば2秒80なんてタイムもできる。しかしながら、全体的にみてサラは辛い。総合10秒くらいでもOKな気持ちで戦おう。

VS カゲ PPPPPPの つなぎがすべて！

カゲは少し特殊で、まず開始と同時に①、中蹴りを誘い、すからしたらすかさず②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当てて、その後、カゲは必ず、旋蹴りを出すので、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当てて、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当てて、すかさず②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当て、その後は⑧⑨を決めて3秒50なんてパターンもある。2回目の①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩でパイが浮いてくれれば2秒80もできるが、確率は少し低めだ。とにかくパイは慎重に攻めよう。



この旋蹴りを避けてからの①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩のつなぎが難しいぞ。

2秒94は出せるはずだ。カゲは意外と安定している

ので問題はないが、コマンドの入力タイミングが遅いと当たらないか、投げられたりするのを要注意。

VS パイ 父さんはい つらいよ...

タイムアタックで最もロスタイムをしやすいキャラ。①P

やをことごとく当て身されてしまい、基本パターンでもうまくいかない。開始直後に①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩でリング際まで行き、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当ててR・Oを狙ってもよいが、これでは5秒50が限度。安定パターンで①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿㏀㏁㏂㏃㏄㏅㏆㏇㏈㏉㏊㏋㏌㏍㏎㏏㏐㏑㏒㏓㏔㏕㏖㏗㏘㏙㏚㏛㏜㏝㏞㏟㏠㏡㏢㏣㏤㏥㏦㏧㏨㏩㏪㏫㏬㏭㏮㏯㏰㏱㏲㏳㏴㏵㏶㏷㏸㏹㏺㏻㏼㏽㏾㏿㐀㐁㐂㐃㐄㐅㐆㐇㐈㐉㐊㐋㐌㐍㐎㐏㐐㐑㐒㐓㐔㐕㐖㐗㐘㐙㐚㐛㐜㐝㐞㐟㐠㐡㐢㐣㐤㐥㐦㐧㐨㐩㐪㐫㐬㐭㐮㐯㐰㐱㐲㐳㐴㐵㐶㐷㐸㐹㐺㐻㐼㐽㐾㐿㑀㑁㑂㑃㑄㑅㑆㑇㑈㑉㑊㑋㑌㑍㑎㑏㑐㑑㑒㑓㑔㑕㑖㑗㑘㑙㑚㑛㑜㑝㑞㑟㑠㑡㑢㑣㑤㑥㑦㑧㑨㑩㑪㑫㑬㑭㑮㑯㑰㑱㑲㑳㑴㑵㑶㑷㑸㑹㑺㑻㑼㑽㑾㑿㒀㒁㒂㒃㒄㒅㒆㒇㒈㒉㒊㒋㒌㒍㒎㒏㒐㒑㒒㒓㒔㒕㒖㒗㒘㒙㒚㒛㒜㒝㒞㒟㒠㒡㒢㒣㒤㒥㒦㒧㒨㒩㒪㒫㒬㒭㒮㒯㒰㒱㒲㒳㒴㒵㒶㒷㒸㒹㒺㒻㒼㒽㒾㒿㓀㓁㓂㓃㓄㓅㓆㓇㓈㓉㓊㓋㓌㓍㓎㓏㓐㓑㓒㓓㓔㓕㓖㓗㓘㓙㓚㓛㓜㓝㓞㓟㓠㓡㓢㓣㓤㓥㓦㓧㓨㓩㓪㓫㓬㓭㓮㓯㓰㓱㓲㓳㓴㓵㓶㓷㓸㓹㓺㓻㓼㓽㓾㓿㔀㔁㔂㔃㔄㔅㔆㔇㔈㔉㔊㔋㔌㔍㔎㔏㔐㔑㔒㔓㔔㔕㔖㔗㔘㔙㔚㔛㔜㔝㔞㔟㔠㔡㔢㔣㔤㔥㔦㔧㔨㔩㔪㔫㔬㔭㔮㔯㔰㔱㔲㔳㔴㔵㔶㔷㔸㔹㔺㔻㔼㔽㔾㔿㕀㕁㕂㕃㕄㕅㕆㕇㕈㕉㕊㕋㕌㕍㕎㕏㕐㕑㕒㕓㕔㕕㕖㕗㕘㕙㕚㕛㕜㕝㕞㕟㕠㕡㕢㕣㕤㕥㕦㕧㕨㕩㕪㕫㕬㕭㕮㕯㕰㕱㕲㕳㕴㕵㕶㕷㕸㕹㕺㕻㕼㕽㕾㕿㖀㖁㖂㖃㖄㖅㖆㖇㖈㖉㖊㖋㖌㖍㖎㖏㖐㖑㖒㖓㖔㖕㖖㖗㖘㖙㖚㖛㖜㖝㖞㖟㖠㖡㖢㖣㖤㖥㖦㖧㖨㖩㖪㖫㖬㖭㖮㖯㖰㖱㖲㖳㖴㖵㖶㖷㖸㖹㖺㖻㖼㖽㖾㖿㗀㗁㗂㗃㗄㗅㗆㗇㗈㗉㗊㗋㗌㗍㗎㗏㗐㗑㗒㗓㗔㗕㗖㗗㗘㗙㗚㗛㗜㗝㗞㗟㗠㗡㗢㗣㗤㗥㗦㗧㗨㗩㗪㗫㗬㗭㗮㗯㗰㗱㗲㗳㗴㗵㗶㗷㗸㗹㗺㗻㗼㗽㗾㗿㘀㘁㘂㘃㘄㘅㘆㘇㘈㘉㘊㘋㘌㘍㘎㘏㘐㘑㘒㘓㘔㘕㘖㘗㘘㘙㘚㘛㘜㘝㘞㘟㘠㘡㘢㘣㘤㘥㘦㘧㘨㘩㘪㘫㘬㘭㘮㘯㘰㘱㘲㘳㘴㘵㘶㘷㘸㘹㘺㘻㘼㘽㘾㘿㙀㙁㙂㙃㙄㙅㙆㙇㙈㙉㙊㙋㙌㙍㙎㙏㙐㙑㙒㙓㙔㙕㙖㙗㙘㙙㙚㙛㙜㙝㙞㙟㙠㙡㙢㙣㙤㙥㙦㙧㙨㙩㙪㙫㙬㙭㙮㙯㙰㙱㙲㙳㙴㙵㙶㙷㙸㙹㙺㙻㙼㙽㙾㙿㚀㚁㚂㚃㚄㚅㚆㚇㚈㚉㚊㚋㚌㚍㚎㚏㚐㚑㚒㚓㚔㚕㚖㚗㚘㚙㚚㚛㚜㚝㚞㚟㚠㚡㚢㚣㚤㚥㚦㚧㚨㚩㚪㚫㚬㚭㚮㚯㚰㚱㚲㚳㚴㚵㚶㚷㚸㚹㚺㚻㚼㚽㚾㚿㜀㜁㜂㜃㜄㜅㜆㜇㜈㜉㜊㜋㜌㜍㜎㜏㜐㜑㜒㜓㜔㜕㜖㜗㜘㜙㜚㜛㜜㜝㜞㜟㜠㜡㜢㜣㜤㜥㜦㜧㜨㜩㜪㜫㜬㜭㜮㜯㜰㜱㜲㜳㜴㜵㜶㜷㜸㜹㜺㜻㜼㜽㜾㜿㝀㝁㝂㝃㝄㝅㝆㝇㝈㝉㝊㝋㝌㝍㝎㝏㝐㝑㝒㝓㝔㝕㝖㝗㝘㝙㝚㝛㝜㝝㝞㝟㝠㝡㝢㝣㝤㝥㝦㝧㝨㝩㝪㝫㝬㝭㝮㝯㝰㝱㝲㝳㝴㝵㝶㝷㝸㝹㝺㝻㝼㝽㝾㝿㞀㞁㞂㞃㞄㞅㞆㞇㞈㞉㞊㞋㞌㞍㞎㞏㞐㞑㞒㞓㞔㞕㞖㞗㞘㞙㞚㞛㞜㞝㞞㞟㞠㞡㞢㞣㞤㞥㞦㞧㞨㞩㞪㞫㞬㞭㞮㞯㞰㞱㞲㞳㞴㞵㞶㞷㞸㞹㞺㞻㞼㞽㞾㞿㟀㟁㟂㟃㟄㟅㟆㟇㟈㟉㟊㟋㟌㟍㟎㟏㟐㟑㟒㟓㟔㟕㟖㟗㟘㟙㟚㟛㟜㟝㟞㟟㟠㟡㟢㟣㟤㟥㟦㟧㟨㟩㟪㟫㟬㟭㟮㟯㟰㟱㟲㟳㟴㟵㟶㟷㟸㟹㟺㟻㟼㟽㟾㟿㠀㠁㠂㠃㠄㠅㠆㠇㠈㠉㠊㠋㠌㠍㠎㠏㠐㠑㠒㠓㠔㠕㠖㠗㠘㠙㠚㠛㠜㠝㠞㠟㠠㠡㠢㠣㠤㠥㠦㠧㠨㠩㠪㠫㠬㠭㠮㠯㠰㠱㠲㠳㠴㠵㠶㠷㠸㠹㠺㠻㠼㠽㠾㠿㡀㡁㡂㡃㡄㡅㡆㡇㡈㡉㡊㡋㡌㡍㡎㡏㡐㡑㡒㡓㡔㡕㡖㡗㡘㡙㡚㡛㡜㡝㡞㡟㡠㡡㡢㡣㡤㡥㡦㡧㡨㡩㡪㡫㡬㡭㡮㡯㡰㡱㡲㡳㡴㡵㡶㡷㡸㡹㡺㡻㡼㡽㡾㡿㢀㢁㢂㢃㢄㢅㢆㢇㢈㢉㢊㢋㢌㢍㢎㢏㢐㢑㢒㢓㢔㢕㢖㢗㢘㢙㢚㢛㢜㢝㢞㢟㢠㢡㢢㢣㢤㢥㢦㢧㢨㢩㢪㢫㢬㢭㢮㢯㢰㢱㢲㢳㢴㢵㢶㢷㢸㢹㢺㢻㢼㢽㢾㢿㣀㣁㣂㣃㣄㣅㣆㣇㣈㣉㣊㣋㣌㣍㣎㣏㣐㣑㣒㣓㣔㣕㣖㣗㣘㣙㣚㣛㣜㣝㣞㣟㣠㣡㣢㣣㣤㣥㣦㣧㣨㣩㣪㣫㣬㣭㣮㣯㣰㣱㣲㣳㣴㣵㣶㣷㣸㣹㣺㣻㣼㣽㣾㣿㤀㤁㤂㤃㤄㤅㤆㤇㤈㤉㤊㤋㤌㤍㤎㤏㤐㤑㤒㤓㤔㤕㤖㤗㤘㤙㤚㤛㤜㤝㤞㤟㤠㤡㤢㤣㤤㤥㤦㤧㤨㤩㤪㤫㤬㤭㤮㤯㤰㤱㤲㤳㤴㤵㤶㤷㤸㤹㤺㤻㤼㤽㤾㤿㥀㥁㥂㥃㥄㥅㥆㥇㥈㥉㥊㥋㥌㥍㥎㥏㥐㥑㥒㥓㥔㥕㥖㥗㥘㥙㥚㥛㥜㥝㥞㥟㥠㥡㥢㥣㥤㥥㥦㥧㥨㥩㥪㥫㥬㥭㥮㥯㥰㥱㥲㥳㥴㥵㥶㥷㥸㥹㥺㥻㥼㥽㥾㥿㦀㦁㦂㦃㦄㦅㦆㦇㦈㦉㦊㦋㦌㦍㦎㦏㦐㦑㦒㦓㦔㦕㦖㦗㦘㦙㦚㦛㦜㦝㦞㦟㦠㦡㦢㦣㦤㦥㦦㦧㦨㦩㦪㦫㦬㦭㦮㦯㦰㦱㦲㦳㦴㦵㦶㦷㦸㦹㦺㦻㦼㦽㦾㦿㧀㧁㧂㧃㧄㧅㧆㧇㧈㧉㧊㧋㧌㧍㧎㧏㧐㧑㧒㧓㧔㧕㧖㧗㧘㧙㧚㧛㧜㧝㧞㧟㧠㧡㧢㧣㧤㧥㧦㧧㧨㧩㧪㧫㧬㧭㧮㧯㧰㧱㧲㧳㧴㧵㧶㧷㧸㧹㧺㧻㧼㧽㧾㧿㨀㨁㨂㨃㨄㨅㨆㨇㨈㨉㨊㨋㨌㨍㨎㨏㨐㨑㨒㨓㨔㨕㨖㨗㨘㨙㨚㨛㨜㨝㨞㨟㨠㨡㨢㨣㨤㨥㨦㨧㨨㨩㨪㨫㨬㨭㨮㨯㨰㨱㨲㨳㨴㨵㨶㨷㨸㨹㨺㨻㨼㨽㨾㨿㩀㩁㩂㩃㩄㩅㩆㩇㩈㩉㩊㩋㩌㩍㩎㩏㩐㩑㩒㩓㩔㩕㩖㩗㩘㩙㩚㩛㩜㩝㩞㩟㩠㩡㩢㩣㩤㩥㩦㩧㩨㩩㩪㩫㩬㩭㩮㩯㩰㩱㩲㩳㩴㩵㩶㩷㩸㩹㩺㩻㩼㩽㩾㩿㪀㪁㪂㪃㪄㪅㪆㪇㪈㪉㪊㪋㪌㪍㪎㪏㪐㪑㪒㪓㪔㪕㪖㪗㪘㪙㪚㪛㪜㪝㪞㪟㪠㪡㪢㪣㪤㪥㪦㪧㪨㪩㪪㪫㪬㪭㪮㪯㪰㪱㪲㪳㪴㪵㪶㪷㪸㪹㪺㪻㪼㪽㪾㪿㫀㫁㫂㫃㫄㫅㫆㫇㫈㫉㫊㫋㫌㫍㫎㫏㫐㫑㫒㫓㫔㫕㫖㫗㫘㫙㫚㫛㫜㫝㫞㫟㫠㫡㫢㫣㫤㫥㫦㫧㫨㫩㫪㫫㫬㫭㫮㫯㫰㫱㫲㫳㫴㫵㫶㫷㫸㫹㫺㫻㫼㫽㫾㫿㬀㬁㬂㬃㬄㬅㬆㬇㬈㬉㬊㬋㬌㬍㬎㬏㬐㬑㬒㬓㬔㬕㬖㬗㬘㬙㬚㬛㬜㬝㬞㬟㬠㬡㬢㬣㬤㬥㬦㬧㬨㬩㬪㬫㬬㬭㬮㬯㬰㬱㬲㬳㬴㬵㬶㬷㬸㬹㬺㬻㬼㬽㬾㬿㭀㭁㭂㭃㭄㭅㭆㭇㭈㭉㭊㭋㭌㭍㭎㭏㭐㭑㭒㭓㭔㭕㭖㭗㭘㭙㭚㭛㭜㭝㭞㭟㭠㭡㭢㭣㭤㭥㭦㭧㭨㭩㭪㭫㭬㭭㭮㭯㭰㭱㭲㭳㭴㭵㭶㭷㭸㭹㭺㭻㭼㭽㭾㭿㮀㮁㮂㮃㮄㮅㮆㮇㮈㮉㮊㮋㮌㮍㮎㮏㮐㮑㮒㮓㮔㮕㮖㮗㮘㮙㮚㮛㮜㮝㮞㮟㮠㮡㮢㮣㮤㮥㮦㮧㮨㮩㮪㮫㮬㮭㮮㮯㮰㮱㮲㮳㮴㮵㮶㮷㮸㮹㮺㮻㮼㮽㮾㮿㯀㯁㯂㯃㯄㯅㯆㯇㯈㯉㯊㯋㯌㯍㯎㯏㯐㯑㯒㯓㯔㯕㯖㯗㯘㯙㯚㯛㯜㯝㯞㯟㯠㯡㯢㯣㯤㯥㯦㯧㯨㯩㯪㯫㯬㯭㯮㯯㯰㯱㯲㯳㯴㯵㯶㯷㯸㯹㯺㯻㯼㯽㯾㯿㰀㰁㰂㰃㰄㰅㰆㰇㰈㰉㰊㰋㰌㰍㰎㰏㰐㰑㰒㰓㰔㰕㰖㰗㰘㰙㰚㰛㰜㰝㰞㰟㰠㰡㰢㰣㰤㰥㰦㰧㰨㰩㰪㰫㰬㰭㰮㰯㰰㰱㰲㰳㰴㰵㰶㰷㰸㰹㰺㰻㰼㰽㰾㰿㱀㱁㱂㱃㱄㱅㱆㱇㱈㱉㱊㱋㱌㱍㱎㱏㱐㱑㱒㱓㱔㱕㱖㱗㱘㱙㱚㱛㱜㱝㱞㱟㱠㱡㱢㱣㱤㱥㱦㱧㱨㱩㱪㱫㱬㱭㱮㱯㱰㱱㱲㱳㱴㱵㱶㱷㱸㱹㱺㱻㱼㱽㱾㱿㲀㲁㲂㲃㲄㲅㲆㲇㲈㲉㲊㲋㲌㲍㲎㲏㲐㲑㲒㲓㲔㲕㲖㲗㲘㲙㲚㲛㲜㲝㲞㲟㲠㲡㲢㲣㲤㲥㲦㲧㲨㲩㲪㲫㲬㲭㲮㲯㲰㲱㲲㲳㲴㲵㲶㲷㲸㲹㲺㲻㲼㲽㲾㲿㳀㳁㳂㳃㳄㳅㳆㳇㳈㳉㳊㳋㳌㳍㳎㳏㳐㳑㳒㳓㳔㳕㳖㳗㳘㳙㳚㳛㳜㳝㳞㳟㳠㳡㳢㳣㳤㳥㳦㳧㳨㳩㳪㳫㳬㳭㳮㳯㳰㳱㳲㳳㳴㳵㳶㳷㳸㳹㳺㳻㳼㳽㳾㳿㴀㴁㴂㴃㴄㴅㴆㴇㴈㴉㴊㴋㴌㴍㴎㴏㴐㴑㴒㴓㴔㴕㴖㴗㴘㴙㴚㴛㴜㴝㴞㴟㴠㴡㴢㴣㴤㴥㴦㴧㴨㴩㴪㴫㴬㴭㴮㴯㴰㴱㴲㴳㴴㴵㴶㴷㴸㴹㴺㴻㴼㴽㴾㴿㵀㵁㵂㵃㵄㵅㵆㵇㵈㵉㵊㵋㵌㵍㵎㵏㵐㵑㵒㵓㵔㵕㵖㵗㵘㵙㵚㵛㵜㵝㵞㵟㵠㵡㵢㵣㵤㵥㵦㵧㵨㵩㵪㵫㵬㵭㵮㵯㵰㵱㵲㵳㵴㵵㵶㵷㵸㵹㵺㵻㵼㵽㵾㵿㶀㶁㶂㶃㶄㶅㶆㶇㶈㶉㶊㶋㶌㶍㶎㶏㶐㶑㶒㶓㶔㶕㶖㶗㶘㶙㶚㶛㶜㶝㶞㶟㶠㶡㶢㶣㶤㶥㶦㶧㶨㶩㶪㶫㶬㶭㶮㶯㶰㶱㶲㶳㶴㶵㶶㶷㶸㶹㶺㶻㶼㶽㶾㶿㷀㷁㷂㷃㷄㷅㷆㷇㷈㷉㷊㷋㷌㷍㷎㷏㷐㷑㷒㷓㷔㷕㷖㷗㷘㷙㷚㷛㷜㷝㷞㷟㷠㷡㷢㷣㷤㷥㷦㷧㷨㷩㷪㷫㷬㷭㷮㷯㷰㷱㷲㷳㷴㷵㷶㷷㷸㷹㷺㷻㷼㷽㷾㷿㸀㸁㸂㸃㸄㸅㸆㸇㸈㸉㸊㸋㸌㸍㸎㸏㸐㸑㸒㸓㸔㸕㸖㸗㸘㸙㸚㸛㸜㸝㸞㸟㸠㸡㸢㸣㸤㸥㸦㸧㸨㸩㸪㸫㸬㸭㸮㸯㸰㸱㸲㸳㸴㸵㸶㸷㸸㸹㸺㸻㸼㸽㸾㸿㹀㹁㹂㹃㹄㹅㹆㹇㹈㹉㹊㹋㹌㹍㹎㹏㹐㹑㹒㹓㹔㹕㹖㹗㹘㹙㹚㹛㹜㹝㹞㹟㹠㹡㹢㹣㹤㹥㹦㹧㹨㹩㹪㹫㹬㹭㹮㹯㹰㹱㹲㹳㹴㹵㹶㹷㹸㹹㹺㹻㹼㹽㹾㹿㺀㺁㺂㺃㺄㺅㺆㺇㺈㺉㺊㺋㺌㺍㺎㺏㺐㺑㺒㺓㺔㺕㺖㺗㺘㺙㺚㺛㺜㺝㺞㺟㺠㺡㺢㺣㺤㺥㺦㺧㺨㺩㺪㺫㺬㺭㺮㺯㺰㺱㺲㺳㺴㺵㺶㺷㺸㺹㺺㺻㺼㺽㺾㺿㻀㻁㻂㻃㻄㻅㻆㻇㻈㻉㻊㻋㻌㻍㻎㻏㻐㻑㻒㻓㻔㻕㻖㻗㻘㻙㻚㻛㻜㻝㻞㻟㻠㻡㻢㻣㻤㻥㻦㻧㻨㻩㻪㻫㻬㻭㻮㻯㻰㻱㻲㻳㻴㻵㻶㻷㻸㻹㻺㻻㻼㻽㻾㻿㼀㼁㼂㼃㼄㼅㼆㼇㼈㼉㼊㼋㼌㼍㼎㼏㼐㼑㼒㼓㼔㼕㼖㼗㼘㼙㼚㼛㼜㼝㼞㼟㼠㼡㼢㼣㼤㼥㼦㼧㼨㼩㼪㼫㼬㼭㼮㼯㼰㼱㼲㼳㼴㼵㼶㼷㼸㼹㼺㼻㼼㼽㼾㼿㽀㽁㽂㽃㽄㽅㽆㽇㽈㽉㽊㽋㽌㽍㽎㽏㽐㽑㽒㽓㽔㽕㽖㽗㽘㽙㽚㽛㽜㽝㽞㽟㽠㽡㽢㽣㽤㽥㽦㽧㽨㽩㽪㽫㽬㽭㽮㽯㽰㽱㽲㽳㽴㽵㽶㽷㽸㽹㽺㽻㽼㽽㽾㽿㿀㿁㿂㿃㿄㿅㿆㿇㿈㿉㿊㿋㿌㿍㿎㿏㿐㿑㿒㿓㿔㿕㿖㿗㿘㿙㿚㿛㿜㿝㿞㿟㿠㿡㿢㿣㿤㿥㿦㿧㿨㿩㿪㿫㿬㿭㿮㿯㿰㿱㿲㿳㿴㿵㿶㿷㿸㿹㿺㿻㿼㿽㿾㿿



この当て身さえなきゃ...

したら①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当て、隙なく再度①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当ててK・Oを狙うものと、開始後、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当てて、すかさず②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当て、この硬直が解けたと同時に再度①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を入力し、当たったら①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩に変えてK・Oを狙うものがある。前者は、最速2秒80、後者は3秒27と少し遅めではあるが、後者のほうが確率も高く、操作も幾分楽なようだ。

VS ウルフ PPPPPPが PPPPPPで攻め切れ！

ウルフには有効なのが2つ。まず一つ目は、開始後①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を誘い、すかさず①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

VS ラウ 基本③で 問題なし！

まず、開始同時に①を入力するとサラはイリュージョンキック、または、ニーキック系を出してくる。その行動が終わりに次ぎ、②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩の後、ストレートリードがレッドスライサーがくるのでガード、そのガードの硬直解除と同時に①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当てて、入れれば3秒前半で納まっ

まず、開始と同時に①を入力して側面を誘い、後は基本③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩。最速で2秒80は出せるぞ。

ラウと同じく、開始後①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当て、この硬直が解けたと同時に再度①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を入力し、当たったら①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩に変えてK・Oを狙うものがある。前者は、最速2秒80、後者は3秒27と少し遅めではあるが、後者のほうが確率も高く、操作も幾分楽なようだ。



アキラの裡門は確実にガードせよ！

キャラ名	実際値	理論値
ジャッキー	3' 50×2	2' 67×2
ジェフリー	3' 17×2	2' 77×2
サラ	4' 10×2	2' 67×2
カゲ		

LETHAL ENFORCERS II

リーサルエンフォーサーズII

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

前半2ステージ、「銀行強盗」と「駅馬車襲撃」を攻略。まずは軽く腕試しといこうじゃないか！ページ数が少ないのは気にすることないぞ！！

ゲームスのヤングガン：TOSHI

攻略に入る前に
ちよこ一言...

えーとですね。7/15号のリーサルIIの紹介記事。いくつか間違いがあったので訂正します。

まず列車強盗のステージで「止まっている列車」と書きましたが、実はちゃんと走っています。

もう一つは無抵抗入、味方を撃つても、アイテムはなくなりません。以上すまんせんというので今回は、銀行強盗のステージと、駅馬車襲撃のステージを攻略するのでよろしく。

ボスだけ注意！ 銀行強盗

一応最初のステージということで、腕試し程度の難度だ。言い換えれば、一番ミスをしてはいけないステージでもある。まずざっと注意点を流していってみよう(敵出現地点はすべて図を参照)。

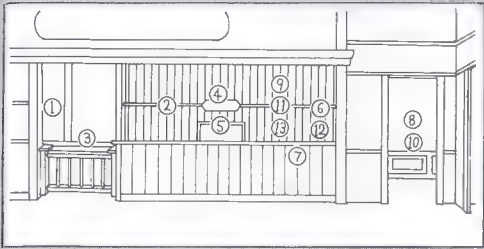
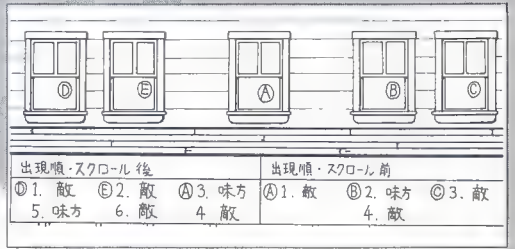
この面は大きく3つに分けてみた。

正面玄関

さらにこのシーンを2つに分けて、まずは入り口。



マップ上はスタート直後。一歩歩いてください。



「BANK」と書いてある看板を撃つと、いきなりライフル弾を手に入れることができる。だが右から左へスクロールして、もう一度取るチャンスがあるのだから、すぐに取るかどうかはまあ、すぐ。

入り口を上へスクロールし、標的を5つの窓に絞れるシーンに。真ん中の窓を挟み、右3個、左3個ずつに分けて狙いを定められる。当然敵だけでなく、無抵抗入も顔を出さず。

「BANK」と書いてある看板を撃つと、いきなりライフル弾を手に入れることができる。だが右から左へスクロールして、もう一度取るチャンスがあるのだから、すぐに取るかどうかはまあ、すぐ。



無抵抗入を装うゴッドだ。すぐにシユート。



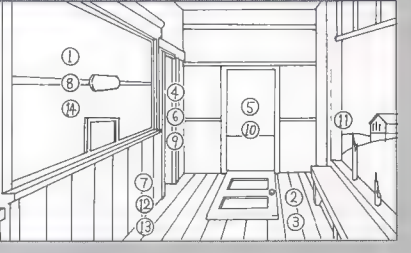
出口を正面にした廊下のシーン。ここではまずドア右の額を撃ち、ショットガンを手にもう一人のザコがでるときもあるぞ。



何はともあれ、ショットガンを手に入れる。



この低い姿勢の奴を撃てば、ガトリングガン。



車に乗っているビッグキャノン。ジョー。そいつを撃て。3門あるが真ん中の砲台はほぼ使用せず、左右の砲台を主に使い分けてくるぞ。さらに一つの砲台で、一度に2回撃つ習性がある(パターンによっては真ん中も使う)。

まあ最初のボスということ、適当にやっても勝てない。

主に連続2発撃ってくる。覚えておこう。

もう誰も止められない！超女暗軍団



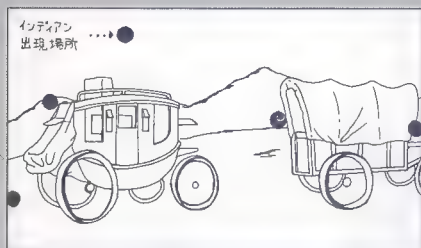
アイテムは何か物を壊してこれが味方の騎兵隊。出現前にフアンファーレが。

このステージのもう一つの特徴は、常に右へスクロールしている点だ。常にスピード感溢れていてそれなりに楽しいのだが、アイテム取りが難しい。

すぐに取れない。ボーツとして



「インディアンを早く」…
「駅馬車襲撃」
このステージのいいところは、無抵抗者が少ないこと。馬車の御者との女性だけなのだ。その代わりかどうかは知らないが、味方の騎兵隊が敵と見分けがつきにくい（同じような服を着た敵がいる）。見分け方はラッパを吹いているかどうか。もちろん騎兵隊のほつが吹いているぞ。



インディアン
出現1場所



撃つてはいけない人たち。インディアンはこの時点で狙撃せよ。

も出現するが、このステージは例外。敵を倒したときのみだ。ゆえにアイテムの出現を確認したら、迅速に奪取すべし。
「貨物馬車」
中に女性を乗せた馬車をすざると、後続の貨物馬車を中心とするステージだ。
いきなり敵はこの馬車の屋根に、火矢を放つ。「一応撃ち払うことも可能だが、無視しても一向にかまわない。それと駅馬車ステージ全体を通して言えることだが、インディアンは速攻で撃ち殺してくれ。放っておくといつまでも矢を射てくるぞ。前半は比較的簡単に狙えるが、後半のこのシーンでは馬車の前後にひそみ、見え隠れしながら矢を射てくる。このことさえ迅速に対処すれば、ボスまで死ぬ要素はほとんどないと言

える。
ボス
馬車の荷台から転がしてくる樽を壊しつつ、クレイジーリバーティー ルーティーを撃つ。このボスはある意味、銀行強盗のステージボスよりも弱い。いや最弱と呼んでもおかしくない。
つまり樽を投げる前に撃つてしまえばいいのだ。そうすると自分の所に樽を落とさず、こちらには転がってこない。これを繰り返していればいいのだが、やはりリロードのタイミング上、一方的に勝つというとは難しく、むこうのペースにはまってしまうこともある。それならそれで、またこちらのペースに戻してしまえばいいけどな。

ちよん待てよ…
実はこの日エンフォーサーズⅡ、パターンが均一ではない。ステージセレクトの順番によって、出現する敵、しなない敵がいるのだ。ただし出現場所が変わることはない。要するに多く敵が出現するパターンは、難度が高いということだ。
セレクトの順番だけでなく、プレイ時間によってもパターンは変化し、アイテム出現も変わってくるのだ。銀行強盗はそうでもないで書いたが、駅馬車ステージは特に激しいぞ。
ということなので、現在研究中（助けてエー）。

最新ゲーム情報が満載の

月刊 コインジャーナルは おいらの強～い味方。

たとえば

●基板、筐体が欲しいキミは…

「中古機情報」で、お買い得機を
みつけよう!

●新製品やインカム情報が
気になるキミは…

「ニューマシンインフォメーション」や、
「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650(送料込)
を入れて送ってネ!

株式会社コインジャーナル

〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891



コインくん

ファイターズヒストリー ダイナマイト

©1994DATA EAST CORP.

必殺技ピックアップ&対戦攻略の二部構成なのだ。

担当：TKO

先日、読者からいただいた八ガキの中に興味深い内容のものがありましたので、要約してご紹介しましょう。

①密着立ち小キックキャンセル4つボタン同時押しニードルシャワー(以下4NS)が、異様な威力を持つらしい。

②対戦中、ダッキングで突っ込んでモロにザイイに押し、牽制のつもりで出した4NSの1発が偶然頭部にヒット。

弱点も無事、体力も半分近く残っていたはずなのに、ザイイは倒れしめた。

以上の文末には「真相を調べて」とありましたので、早速調べてみました。すると、「**キャンセルして三発目を当てるのが条件**」

まずは①。これはジャンだけではなく、ザイイの4つボタン同時押しバルカンフック(以下4BH)でも同じ現象を再現できた。

これは通常技をキャンセルして4NS or 4BHを当てるだけでいい。ただし、必ず三発目を当てる必要があった。

ちなみに三発目とは、NS or BHが9回連続で当たったうちの最後の1発を指す。そう、実はこの「最後の1発」が



密着状態からキャンセルで出せば、確実に狙える。

異様な威力の源だったのだ。最初の通常技は、キャンセルのにかかる立ち技なら、大でも小でもOK。要は三発目さえキャンセルで当たればいい。

連打で出した場合とでは、その威力はまさに雲泥の差。なぜかのような仕様になっているのは不明だが、取りあえず「ボタン連打で出す」意味は薄くなったと言える。

続いては②の例だが、こちらは①と異なり「単発で4NSがヒットした」だけにもかかわらず半分近くの体力を奪ってしまった訳だが、発生条件を①に準じて考えると、その威力の説明がつかない。

取りあえずは、状況を再現すべく調査を開始。結果は、「**ダッキング直後、4NSの三発目のみがヒットしていた**」

順を追って示すとザイイが「4NSの三発目が当たる間合いへ」ダッキングで突っ込む。体を起こしかける瞬間にジャンが4NSを入力。ダッキング終了直後に硬直時間が生じると同時に、4NSの三発目がヒットとなる。

当初は、ここに発生条件の



この瞬間に4NSを入力。一瞬でも入ると普通の威力に。

違いがあると考え「硬直時間中にヒットしたために威力が倍増した」と判断していた。ところがさらに調べてみた結果、同じ現象が異なる条件下で発生してしまったのだ。

虎流砕の終了直後といったほぼ同条件で発生する例にとどまらず、攻撃中のティールウゴンや、通常技であるジャン/カルフのスライディングなど、必殺技だけではなく、通常技にすら発生したとなると「これは一体どういうことなのだろうか？」

どちらにも共通する点は、「お互いの技を出す間合いとタイミング」、どちらを外しても再現しない。

●4NS or 4BHは、三発目のみが当たっているこの二点となる。ここから、「必殺/通常を問わず、技の出ている最中もしくは終了直後に、それぞれ特定の間に4NS or 4BHがヒットした場合、Hの三発目がヒットした場合、発生する可能性がある」という推論を導きだせそうだが、いかなるものだろうか？

ただし、通常/必殺技の種類によっては4NS or 4BH自体が判定負けしたり、一発目が先に当たってしまうことがあるため、それらに対しては発生しないと思われる。

①のいずれも、単体の威力はもとより、弱点にヒットした際には壮絶なダメージを相手に与えることができる。特に②のような状況では、不幸にも弱点にヒットしてしまったため、一撃で半分近くの体力を奪い去ったのだらう。こうしてみると確かに威力は凄いのもの、①はともかく②は意図して狙って当てられる代物ではない。ただし、元々牽制で使われることが多い技

のため、偶然ヒットする可能性は(組み合わせ次第では)常時残されていると言える。



攻撃の最中にヒットしているのに、同じ状況が発生する。



①を連続技に應用すれば、凶悪な威力を發揮する。

①②は、発生条件の違う部分に謎は残るが、それはこれからの展開次第で判明するかもしれない。

最初で最後の女キャラ！

フェイリン

顔はともかく、素晴らしい衣装を身にまとった彼女は美しい…とは思わない（ファンにはスマン！）。

担当 ディオ/Toshi

白鶴双飛拳で落とす。フェイリンの基本パターンだ。



縮脚拳で跳はせて…



フェイリン たる所以

私は女キャラが嫌いだ。理由は…いや、あえて言うまい。しかしフェイリンは嫌いではない。
この矛盾とも言える屁理屈がなんとなく分かる君、同志となつて一緒に極めていこうじゃないか？フェイリンの対戦攻略を…。

フェイリンの強さはなんといつても対空兵器、白鶴双飛拳にある。この必殺技の特筆すべき点は、攻撃判定のてかさだ。上方にはそれほどでもないが、横方向にとんでもなく広い。

小と大を 使い分けよ!! 白鶴双飛拳

ほとんどのキャラが、しゃがみ大パンチが強い対空技になるのに対し、フェイリンは通常技の対空がほぼ信用できない。そんな欠点を補えるほど、白鶴双飛拳は強く、用途も豊富なのだ。

●対空
無敵時間に確実に当てられるなら、小・大どちらでも構わない。だが小のほうが安全ではある。

隙が少ないというのは当然だが、実は真上の敵に対して強いのだ。これは腕を振り上げて、戻すまでのスピードに関係し、小のほうが速い。したがって大を出す、相手が真上から背後に移動する（めくる）ように跳び込んできた場合に、まだ腕が下にあるスカることが多い。狙ってくるプレイヤーもいるし、仮に小でスカってもまだ安心だ。

●カウンター
それほどリスクを背負うものではない。主な方法は無敵

時間を消費し、敵の飛び道具を避けつつの攻撃。無条件に大で行うべし。
大の白鶴双飛拳は無敵時間を攻撃利用共に、小と比べものにならない。飛び道具を撃つてこなくとも狙っていけばいいし、キャラの手足に当てるようにギリギリの間合いなら、ガードされても反撃を受けつらいぞ。

この連続技が入りやすいゲームでは、この欠点は命取りになりかねない。しかし案するなかれ、フェイリンは攻めても守りこそ強いぞ。つまり攻めと守りをバランスよく組み立て、長所を生かし短所を殺す。これを課題とし、特別に使い方をみていこう。



ヤバエ！もう通りすぎてるよ！この後が怖すぎるうー。



こんなギリギリの間合いで当て地上でも主導権を握る。

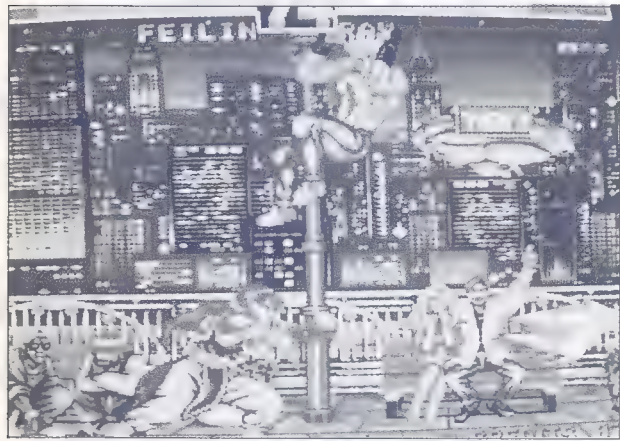
全キャラ中最強! 跳び込み大パンチ

ジャンプ大パンチが、マジで強い。リーチもあるし、判定も申し分ない。しかもこのゲームでは珍しく、超めくりやすい（良し悪しは別）。



こんな足先まで判定がある。このゲームでは珍しい。

連続技を狙うならちようどめくらないように当てよう。もちろんこの場合、少々、弱くなるが。ただ勝つだけなら、先端をカスるようによればよい。通常技の対空なら、最低でも相打ちに持っていけるぞ。
一度跳び込みが成功したらしゃがみ大パンチをキャンセルして、滑降白鶴双飛拳を入れて4段。間合いが離れていなければ、しゃがみ小キックを1または2発入れるのがベスト。



出るのがマジで遅い。大足払いキャンセルの意味が…ねい！

連打するでない! 大足払い

小足払いを連打し、跳び込めない相手は歩いて来るしかない。そこにピシッとこの大足払いで転ぶすが、実に最適。
大足払いが出るのが遅く、リーチもある。しかし戻りが遅い。ゆえに連打を禁止し、一発一発を当てること。
常識的にはキャンセルして蠶螂拳を出したいが、あまり好ましくないぞ。蠶螂拳は出るのが遅く硬直時間がたつぷりあるから、余裕で相手は跳び込める。本来の目的であるカタメの役割をまったくこなさないのだ。

基本的にフェイリンの使うべき通常技は少なく、すべて横方向に強い。常に相手キャラは届かないが、フェイリンは届く。そんな間合いを意識しつつ闘っていこう。
どうでもいいけど、漢字ばかりで疲れたよ。

跳ばして、落として、跳び込んで!! マットロック対戦攻略

弱体化が目立つマットロック、必殺技が弱くなった分、基本技を決める!!

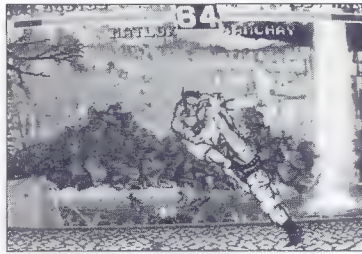
担当: MAN

マットロックの必殺技は、どれもタメ系なので対戦などでは待ちブレイクになりがちだ。しかし、待つと対戦がワンパターンになり、あまり面白さが感じられなくなるので、できるだけ攻めて闘おう。

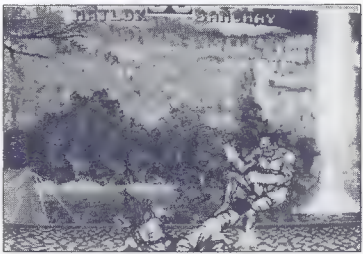
マットロックならやっぱ対空兵器!!

前作もかなり強かった対空兵器、大足払い(遠距離離用)十しゃがみ大パンチ(近距離)の変わりばえは全くと言っていいほどない。

この2つが使えるから、前回の黄金パターンである、スピンングウエーブで相手を跳ばして、遠距離が、近距離の



まずはこれ、強いんだな〜っ。



これも強力、ほかにもいろいろと使える大足払い。



こんな感じで重なるといい!!

対空で落とすパターンは当然使える(しかも超強力!!)。今回は、この2つのほかにも垂直ジャンプ小パンチがかなり強くなっている。さらに、手が出ている時間かなり長いので、使いやすさもなかなかである。

また、垂直ジャンプ小パンチを使うタイミングは、2通りある。1つ目が相手のジャンプにできるだけ早く反応して、敵が攻撃してこようがおかまひなしに小パンチを出す戦法。

2つ目は、起き上がり強い必殺技を待っていない敵に有効な戦法で、相手の起き上がりにもその小パンチを重ねる。パンチの間合いは、できるだけ離れて、手の先っぽがカスるようにする。入った後は、小足払いから大足払いをからめて連続技につなげられるのも、うれしい点である。

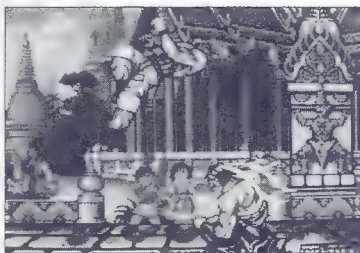
2つ目のほうは対空兵器ではないが、かなり使えるので覚えておこう。

ヘッドキックは長いガードが弱い

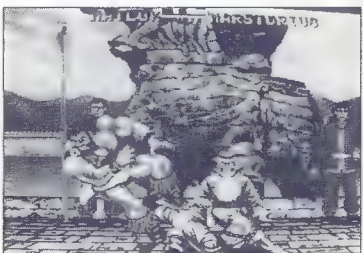
いまだにしゃがみガードができないオーバーヘッドキック

クだが、先ほど触れたように、技を出してから攻撃判定が出るまでに時間がかかりすぎて、すぐに見切られる恐れがある。それに加えて、スピートも少々遅くなっている。こんな技だが、うまく利用すると相手の飛び道具を跳び越したり、オーバーヘッドが入った後に連続技が入るなどいい面もある。どうかこの技を見捨てないでくれ。

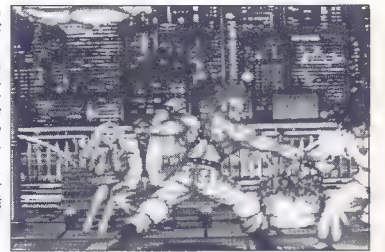
また、前作よりもかなりリーチが長くなった、遠距離立ち大パンチ。これは、めちゃくちゃリーチが長いうえにキャンセルもかかるので、相手を固めてしまふのにかかり使用。さらに牽制としても強力で、まさか当たらないだろうと思



反応されやすくなった。ちくしょ〜っ!!



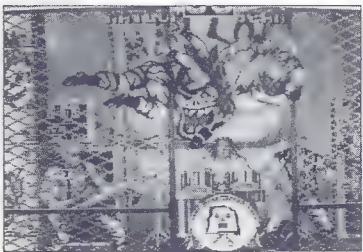
入ったら決まるぞ〜っ。



のび〜る手、ガツンと一発!!

うような、かなり離れた間合いからでも使える。当たらずとも、相手が突っ込んでくることが多いのがうれしい。牽制では、出し過ぎずたまに出すのがよい。連続して2〜3回がいいところで、それ以上出すと先読みされる可能性があるぞ。注意しよう。

基本技の中では、遠距離立ち大パンチのほかは、もう一つ強い技があるぞ。それは、ジャンプ小パンチで、先ほど説明した垂直ジャンプ小パンチも強いが、これもなかなかいいぞ。跳び込みはもちろんのこと、空中戦でもほとんど負けることはないので、かなり多用できそうだ。



弱目で攻撃するワットロック。男らしいね〜っ。



何にでもキャンセルがかかるワットロック。

マットロックのしゃがみ技(小パンチや小キック)は、どれも前作と変わらずに強い。しかも、小技が一発でも入った後には、続けて大足払いもオマケで入るので、小技が入った後は大足払いを入れるよう習慣づけておこう。

また、飛び道具のスピニングウエーブだが、全キャラ中一番スキが小さいといえ、非常に強い。先読みさえされなければ、いくら打ってもOKだ。跳んで来られても、まずはガード対空兵器で落とせるぞ。また、スピニングウエーブはさまざまな技のキャンセルとして使うとかなり面白い。オーバーヘッドとスピニングウエーブを使い分けて、相手の動きをひっかけ回すのも一つの戦法だろう。

今回のマットロックは、中攻撃がない部分に弱さを感じる。しかし、使えば使うほど強くなるので、せひとも持ちキャラの一つに、いや、サブキャラとしても使い込んでいこう。

野に咲く一輪のバラ 私の名は…

ジャン 対戦攻略

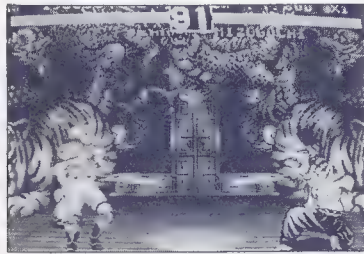
新技フリック・フックとスライディングで格闘技界でも頂点を目指せ。

担当：かんぬき

スライディングでくりまくる

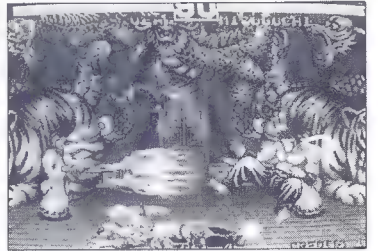
前作のジャンは必殺技が少なく、どーも攻め手に欠ける感があった。しかし、ダイナマイトのジャンは違う。新たに無敵技、フリック・フックを加え、より攻撃の幅が広がった。では早速新生ジャンの攻め方を説明していこう。

ジャンのジャンプは滞空時間がかなり長い。先読みがバツリ決まれば攻撃が入ってくるが、相手によると見てすぐ跳び込んでガードされちゃうほどなので、あまりジャンプ攻撃は多用せずに、レバー右斜め下キックボタンのスライディングから攻めこむことを薦める。特に大キックの大スライディングは滑る距離が長く、意外と速いため、相手が飛び道具を出した時(ちなみにごついタイガーバスターカや、カルノフの下段ファイヤープレスなどは抜けれません。念のためや大攻撃などを空振りした時などに)出すと見事に転んでくれる。おまけに、一度スライディングの攻撃判定が出てしまえばホンの少したが、出かかりにスキあり、リーの絶招歩



こんな速くても…

法などの突進系の技も止められる。しかし、この大スライディング、ガードされてしまうと硬直時間がえらく長く、特に至近距離でガードされてしまうと、必ずと言っていいほど反撃をくらうので(特にリー)乱発は避けてほしい。次に、小キックの小スライディングだが、滑る距離が短く飛び道具を抜けることは難しい。それに当たったとしても相手は転ばない。じゃあ大スライディングだけ使えばいいじゃん」と思ったあなたは早とちり。実は小スライディング、硬直時間がけっこう短いのだ。そして、新技のフリック・フックのコマンドは下溜め技。スライディング



転んでくれマース。



ヒー評して。

のコマンドは、右斜め下。カンのいい人は気づいていると思うが、スライディングは、フリック・フックを溜めたから移動できるのだ。フリック・フックは、出した後、後方に飛んでいってしまふ技なので、ガードされても大して怖くないが、その代わり前方にはあまり強くない。そこで小スライディングで相手に近づいて、フリック・フックを当てるといってもできる。具体的な例を挙げると、お互い足払いが当たると、お互い足払いが当たると、当たらないかの距離で警戒している時、小スライディングを出し、相手が出した足をフリック・フックで切る、といった具合だ。もしガードされても、大で出せば遠くまで飛んでいくので大した反撃は受けないハズ(一部のキャラ除く)。



ひっかかりましたね。

使えない？ 隠し技ロンタート

格闘ゲーム初の前タメ(コマンド→溜め→)は、出かかりが無敵で飛び道具を抜けるが、一発目が当たっても二発目が当たる前にほとんど返されてしまうという謎の

技。これを出すくらいならスライディングを出したほうがいい。しかし、この楽しい動きを封印してしまうのは惜しいので、屈辱技として大いに活用しよう。



一発目が当たったところ、この後反撃を受ける。

通常技

ざっとだが、使える通常技を並べてみよう。まずは、しゃがみ大パンチ。前作のメイン対空兵器はいまだに健在。溜まってない時は重宝するぞ。次にジャンプ小キック。スライディング(特にカルノフ)など、思ったよりもつぶしてくれる。しかも、くらい投げられやすいので多用は避けたいほうが吉。最後は



この技も… つぶしてくれませう。

今日すべって明日もすべれ!!

ジャンの対戦は、スライディングの比重がかなり重いので、スライディングが入りづらいザイ、ガードされるとかなり痛いリーなどには苦戦を強いられるだろう。しかし同時に押し二ードルシャワーの発見によって、ジャンはさらに強くなった。今まで待っていた人も、これから使う人もゲームセンターでこの怪しいバリジャンを使って鼻れよう!!

悪霊都市を解放し、
次元の彼方へ...

©TAITO CORP.

ライトブリンガー

LIGHT BRINGER

ライトブリンガー™

長い迷宮を抜け、究極の
魔法生物と対決だ！

担当：SIVA

ここを抜ければ
クリアも目前

いよいよ3面・北の廃墟
#パレノアに突入。この北
の廃墟は昔から悪霊都市とし
て入々に恐れられている都市
である。

ここには悪しき魔導師ウェ
ノムとその下僕、レッサイデー
モンが待ち受けている。奴ら
と闘うためには、パレノアに
古来から伝わる魔石を解放す
ることが必要だ。このシナリ
オでは、この魔石を3つ解放
すればボスの部屋へ行けるぞ。



複雑な迷宮を
突破せよ!!

なによりまがまがしい雰囲気。

ようやく後半に突入した攻
略だが、この3面は全4面中
最大の大きさを誇るマップだ
。それだけに3面に費やす時間
も相当なものになるが、ここ
さえ抜ければクリアは見えた
も同然だ。

今回の攻略ではクリアを楽
なものにするために、稼ぎに
ついても考えてみたぞ。

北の廃墟
究極の3択!!

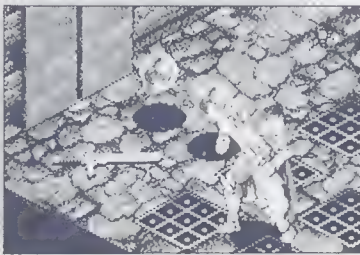
まず、この3面はスタート



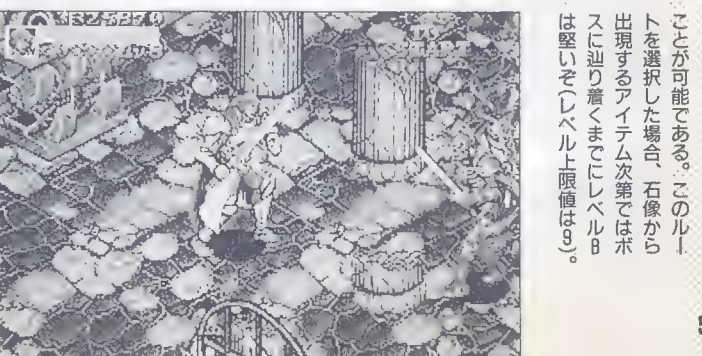
スタート直後だけに迷う3択。

の部屋でいきなり3つのルー
トに分かれている。この面が
楽になるか、または稼げるか
はすべてここでこのルート選択
にかかっているという一番重
要ともいえるポイントだ。

結論からいうと、キャラに
よってもある程度の違いはあ
るのだが、ここは右へ進むル
ートを選ぶとよいだろうと思



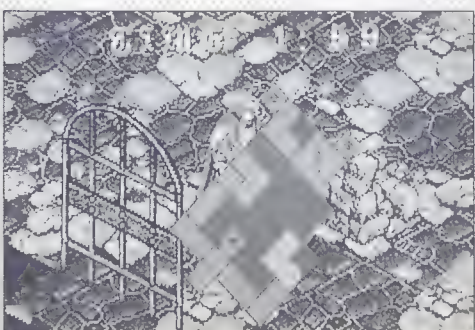
20万ポ
アッシュは左へくるといきなり



ことが可能である。このルー
トを選択した場合、石像から
出現するアイテム次第ではボ
スに辿り着くまでにレベルB
は堅いぞ(レベル上限値は9)。

効率的な
レベルアップ
のために……

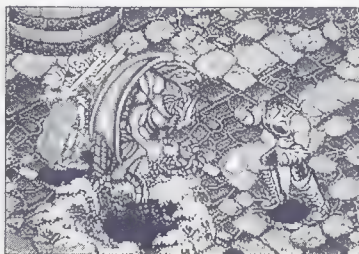
小見出しにも書いてあると



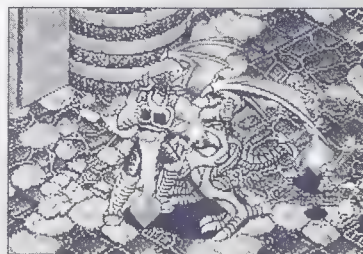
この他に2層もあるという広さ。

レッサーデーモンはかなりの強敵である。しかもこの闘いで相手にするのはレッサーデーモンのほかにスケルトンまでいる。しかし、決して倒せない相手ではない。多少運がからんでくるが、全キャラでアタックボタンを押すことによる通称「百段攻撃」が可能だ。百段攻撃とは、連続攻撃(4段1セット)の1段目の攻撃を出し続けることで敵に攻撃のスキをあたえない攻撃のことである。敵キャラによってはいくらでもスキがくらいポースになってしまい簡単にはまってくれない。特に連続攻撃にスキのあるアッシュやヴォルドは連続攻撃以上に使える戦法だ。覚えておくとよいだろう。

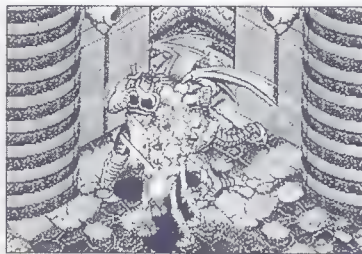
先にこの闘いには運がからむと書いたのはスケルトンの存在があるためである。レッサーデーモン自体は、密着して百段攻撃をすることで簡単にはまるのだが、自キャラのポジションをうまく調節しないと百段攻撃をする最中にスケルトンに背後から攻撃されることになる。ということで、百段攻撃をするときはなるべく壁などを背にして闘うのがよいだろう。うまくいくとスケルトンもろとも百段攻



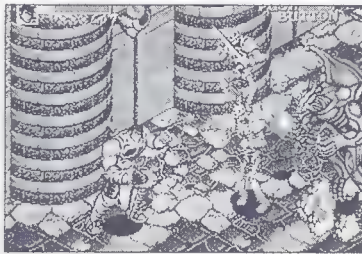
ボスの動きをよりの近よってはいけない。



まぐハシツと1発。



かなり使える百段攻撃。



あつ、スケルトンがいやがる。撃にはまってくれるはずだ。プレイヤーの幸運を祈る。

マメ知識
今回は非常に
おいしい情報だ！

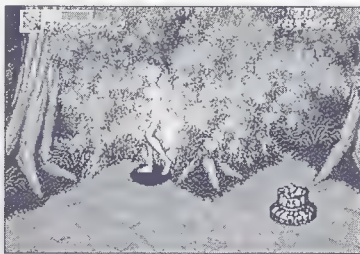
今回で2回目になるこのコ

1ナ。読者の方からの質問もこの場で答えていくので、注目してください。今回の情報は特に見逃さないぞ。

隠し①
1面には重要な隠し部屋がある

1面のスタートから3番目の部屋は上と左2つのルートに分かれているが、このルートを上へ行った部屋に、実は隠れ部屋へ通じるルートがある。

このゲームをプレイしたことのある人なら経験があると思うのだが、この部屋にある石像を壊すと地震が起きたようになるよね。そうしたらイラストに書いてあるように進んでみよう。見事隠れ部屋へと行けるはずだ。

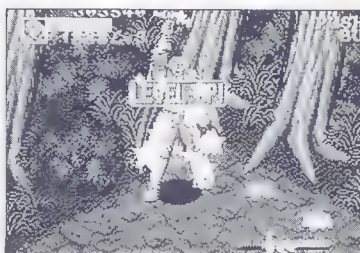


この森へ入っていくのだ。



こいつはゴージャス！

この部屋には宝箱が8つある。武器アイテム・シールド・ライフアップ・経験値アップ・トラップといった内容になっている。これを見ただけでも豪華だが、なにより嬉しいのは武器アイテムに通常装備のものがあることだ。すでに書いたとおり、このゲームでは現在装備している武器



ここで2回目のレベルアップは早いぞ。

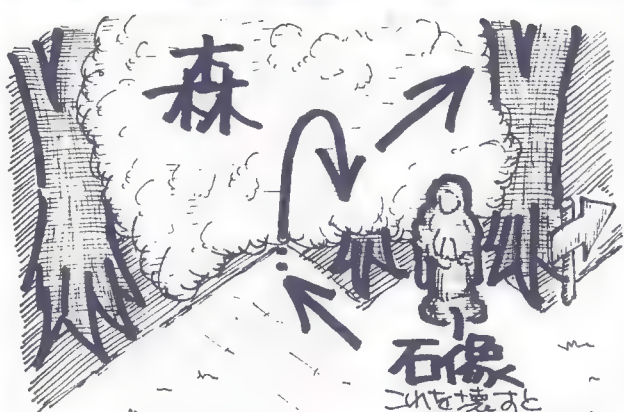
と同じものを手にいれるとボーナス点が加算される。つまり、この部屋へ通常装備のままくと、通常装備のボーナス点20万ポイントが加算されるのである。おそらくここで通常装備を取ればレベルアップは確実だろうし、この部屋へ行っておけば後々の展開も楽になるぞ。

隠し②
1面の滝の裏には別ルートがある

これについては知っている人も多いと思う。1面の浮遊床があり、背景に滝が流れている部屋には滝の裏に入り口があり、別ルートへ行ける。

隠し③
レベルの上限値は9、スコアによってレベルアップする

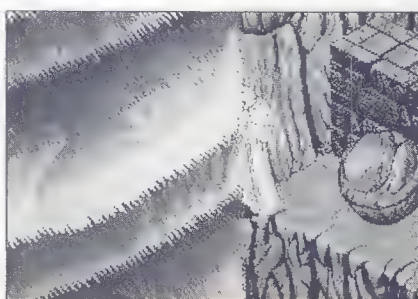
このゲームをやり込んでいく人なら知っているとは思って



矢印の順路で移動!

レベル 1 → 2	50000pts
2 → 3	300000pts
3 → 4	600000pts
4 → 5	1000000pts
5 → 6	1500000pts
6 → 7	2200000pts
7 → 8	3000000pts
8 → 9	4000000pts

ここに入り口があるのがわかるかな。



けど、一応載せておきます。今回はマップを大きめにして攻略してみました。わかりやすくしたつもりですがいかがだったでしょうか？君の手で王女を救う日は近いぞー！

書店(郵合)印	
部数	冊

ゲームスト	
No.38	No.77
No.44	No.81
No.47	No.84
No.48	No.90
No.49	No.91
No.50	No.92
No.51	No.93
No.52	No.94
No.53	No.96
No.54	No.99
No.55	No.102
No.56	No.104
No.57	No.105
No.64	No.106

ゲームスト単行本
ストII 波動拳の謎 定価980円

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新声社
雑誌03659

コミック注文書	
書店TEL () () FAX () ()	
申込数	冊
お名前	
お電話	
「サムライスピリッツ」 4コマ決定版② 定価580円	冊
予約	
「なちゆるるアニメ」 定価980円 滝沢ひろゆき	冊
「出たな!! ツインビー①」 定価980円 音崎龍音	冊
「餓狼伝説スペシャル」 4コマ決定版」 定価580円	冊
「ダークエッジ①」 定価980円 なかどくにひこ	冊
「アクアリウム」 定価980円 須藤真澄	冊
A5版	日
月	日
株式会社 新声社	

みんな、ありがとう！ おかげではがきがた
～くさん届いたよ。そこで最後のお願ひ、こ
れだけは絶対、絶対、絶対知りた～い！ と
いう質問をひとつだけ書いて欲しいナ。侍魂
の最大の謎をいっしょに考えておくれ。

締切り7月30日(消印有効)

◆ GAMEST ◆ 8月15日号プレゼント ◆

◆158ページのゲームスト8月15日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし
あげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

- ①：1番よかったコーナーは？
- ②：おもしろくなかったところは？理由もね！
- ③：今号の表紙は？あと、次号以降で希望する表紙の図柄は？
- ④：今号の攻略法で役に立ったゲームは？
- ⑤：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。
- ⑥：ゲームスの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他
- ⑦：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何
ですか？
- ⑧：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト
作品で一番気に入ったのは何ですか？
- ⑨：あなたのご意見ご自由に (P.N
アイランドへの投稿もどぞ。

キ
リ
ト
リ
線

キ
リ
ト
リ
線

ビデオ用注文書
貴店印

① コライントグラフィ
定価7800円(税込)

② 餓狼伝説2
定価6000円(税込)

③ コールヒーローズ2
定価6000円(税込)

④ サムライスピリッツ
定価7000円(税込)

⑤ 餓狼伝説2最強バトル
定価6000円(税込)

⑥ 餓狼伝説2スペシャル
定価7000円(税込)

⑦ スーパーストリートファイターII
定価6800円(税込)

⑧ 龍虎の拳2
定価6800円(税込)

⑨ スーパーストリートファイターII X
定価7000円(税込)

⑩ コールヒーローズ2
定価6500円(税込)

予約

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ()
FAX ()

申込数 冊

お名前

お電話

「ゲーム」
4コマグラフィ① 定価580円
冊

「コールヒーローズ」
4コマ決定版 定価580円
冊

「ランナーカバークワッツ」
古楽美一
定価980円
冊

「餓狼伝説」
LEO ADVER
定価980円
冊

「コールヒーローズ」
雑居保フ
定価980円
冊

「餓狼伝説2 4コマ決定版」
定価580円
コミックゲーム編集部
冊

「サムライスピリッツ」
4コマ決定版 定価580円
冊

A5版

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行
(8月15日号)

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル

株式会社 新声社
サムライスピリッツ
疑問大募集
侍魂の謎係行

キリトリ線

キリトリ線

ふりがな お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
1 小学 () 年 2 中学 () 年 3 高校 () 年 4 大学 () 年 5 社会人 6 その他 ()	
ご希望の賞品名	

ゲームストは、どこでお買いになりましたか?
1 書店 2 ゲームセンター 3 コンビニ 4 その他

ふりがな お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
1 小学 () 年 2 中学 () 年 3 高校 () 年 4 大学 () 年 5 社会人 6 その他 ()	

ミスさえしなければボーナス面?



宇宙の界域「ギャラオン」は、絶好の復活&稼ぎ場所。終盤戦に備えるのだ!

ディンクル
ビット

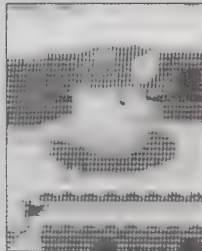
担当: 基板買のたよ立衆多

さあ、後半参り
まじよう。後半
じゅつぱらつ!

いよいよ後半戦。その最初の界域「ギャラオン」は、これまでとはまったく違う世界。改めて前半を制したという気分にはたることができるとともに、後半はどんな強敵が待ち受けているのかという期待感があることでしょう。

この「ギャラオン」には、二種類の敵が新たに登場する。でもムチャクチャ強いというわけでもないで、慣れてしまえばちっとも怖くはない。ではしっかりと学習してく

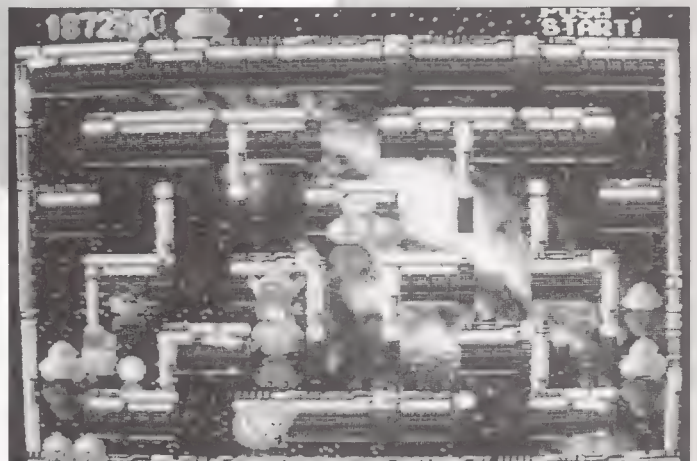
小鳥の
「バックマンの
パリチク」



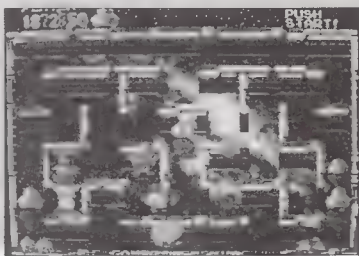
基本的には、兵隊と同じアールゴリズムで動く。兵隊と違うところは、ビットの24トット前方を目標して追いかけるという点である。実際プレイしていると、先回りしながら追って来ているな、というのがわかるだろう。

そしてプレイヤーめがけて、ときどき爆弾を投げつける。この爆弾は3回バウンドした後、爆風にも攻撃判定が残る。

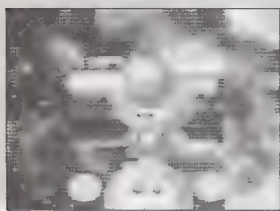
爆弾を投げる直前にパリチクは頭を下げるので、座標が合う瞬間は注意して見ていく



見つすぐにこっちに向かって来ると思ったら...



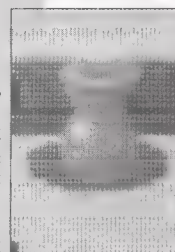
あれっ、先回りするのね。



実は爆弾がバウンドしたところをくぐる事ができるのだ。

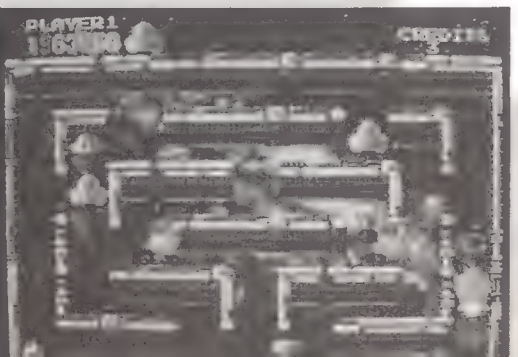
こと。特にタテ座標が合う瞬間は、いきなり振り向いて投げてくることがあるので気を付けよう。

呼ばれて飛び
出で:ポット
&パラサイト

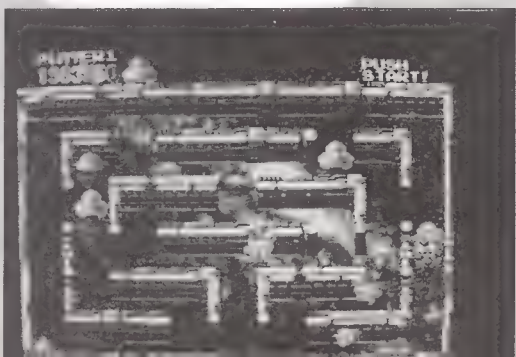


フィールド上にポットと置かれた赤い雲。ビットがその上を通過すると、突然雲が壊れ、中からパラサイトがクモの子を散らすごとく出現する。

パラサイトは鈴玉を狙い、鈴玉にくっつくこととする。一度くっつかれてしまうと、鈴玉のスピードが遅くなってい



ポットの上を通過すること...



グゲツ、パラサイトがびつとり艦に舞らがるアリのよう。

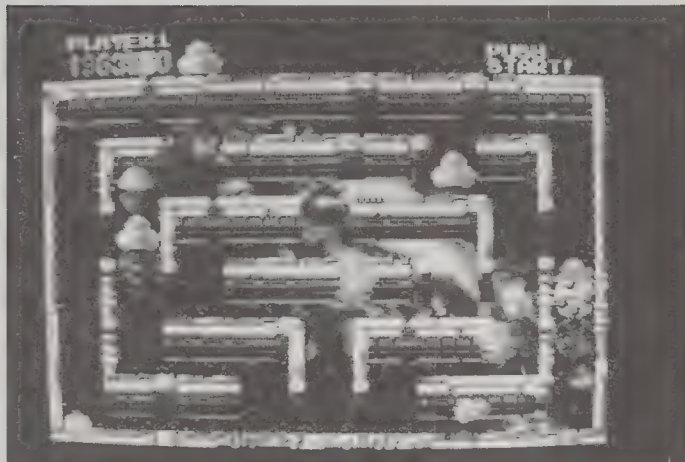
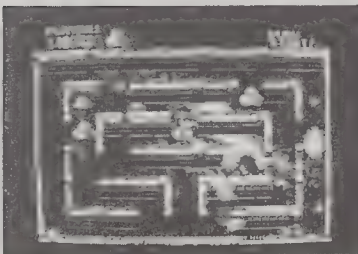
まっつのだ。くっついたパラサイトは、鈴玉をある距離だけ走らせると一匹ずつとれていく。

またパラサイトは、ビットがその上を通過する(踏む)ことでやつつけることができる。ただしクリア条件には含まれないので、無理して倒す必要はないぞ。

それではお待ちどうさまでした、宇宙の界域「ギヤラオン」の全面フラッグパターンを一挙に紹介しよう。これら

ギヤラオン 一挙攻略いつてみようか!!

は、おもしろい。このゲームは、



ただし、背中は見せないように。鈴玉につつかれるぞ!

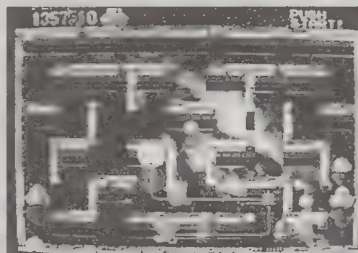
の中で、注意するところは29面。援軍が一匹もいないのでフラッグを出す前にUF0をすべて取ってしまうか、あるいは鈴玉を走らせている間に残りを回収すること。

そのほかのステージは(第4界域に比べれば、比較的易しいから、慣れてしまえばポーンステージ同然だ。もしこの界域へ来るまでにミスをしていて、ピットのパワーアップが不足しているときにはSアップ、Lパワーアップ、そしてできれば鈴玉Sアップをそれぞれ一個ずつ取るまで辛抱しよう。無理してフラッグを取りにいってミスをしては悪循環だよ!

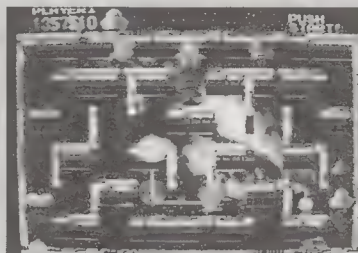
ハイ、これでおしまい。



敵が下に降りてきたら左の方へラインを延ばそう。

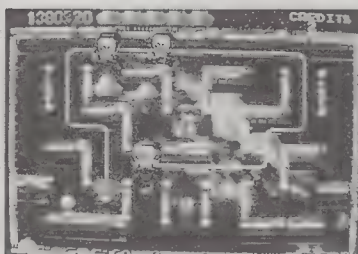


ゆっくり右へ動き、敵をすべて画面右側に誘導する。



GAME 24

フルコースムを理解していればアトリブでも楽勝だね。



後はさつとラインを引いて...

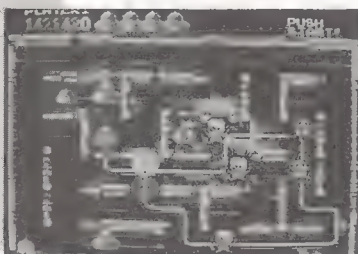


中央最下段で待ち、写真の要所に上へ。

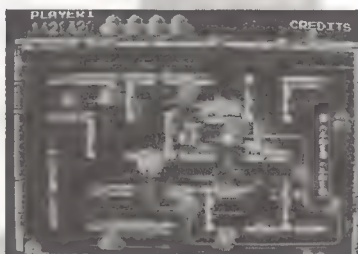


GAME 25

これで完成。簡単、簡単。



以下、こんな感じでラインを引けば...

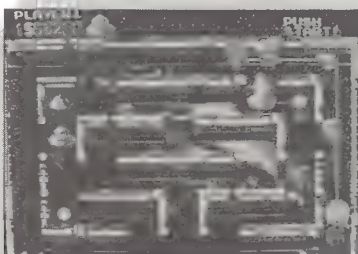


写真の位置にある2箇目のUF0を取ろう。

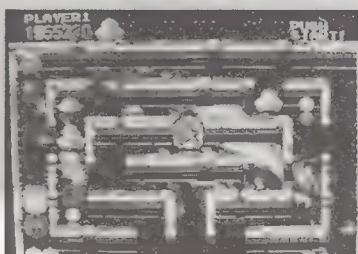


GAME 26

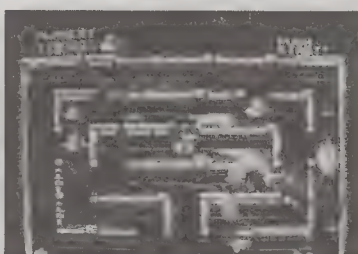
ここで下下下を刺して逃げる。



後は外周を回り、



ボットを通過した瞬間に下を向く。(パラサイト防止)



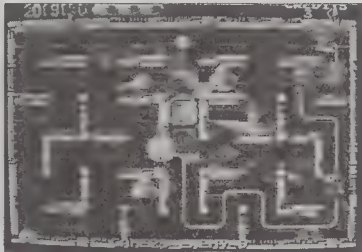
GAME 27

もう誰も止められない！超女暗軍団

GAME 28

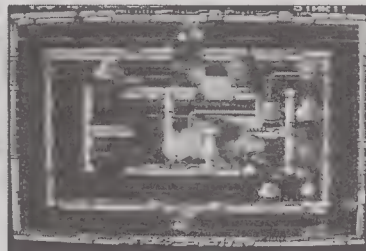


スタートしたらすぐに一番下へ行き、右側へ。

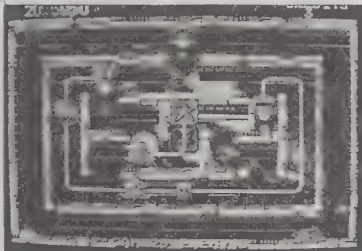


後は右端に沿ってラインを引いていけばオーケー。

GAME 29

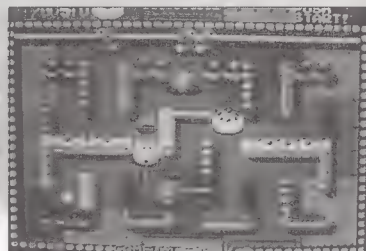


写真の位置で、ファイガーが中へ入ってくるのを待つ。

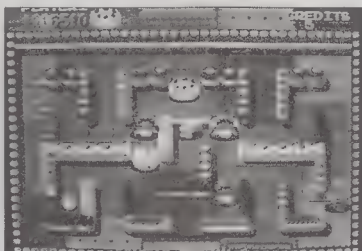


今度はここで待つて、2匹目のファイガーを誘導すれば、

GAME 18 横着パターン



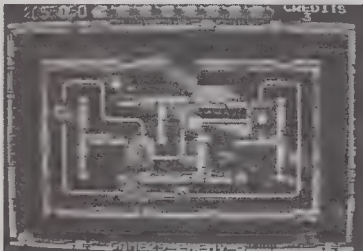
このクリッパーは常に前と同じ。



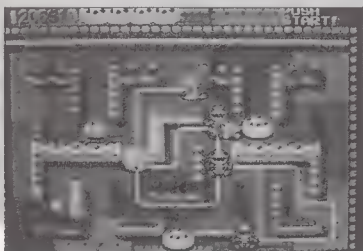
ファイガーに注意しながらラインをこのように引くと……



フックを出した直後、大層に出現する援軍には要注意！



いかにも民がかかったという感じ。快感ですな。



ありや、簡単にできちゃった。慣れれば本当に楽だよ。

フクロ解説

○ GAME 24

敵を引き付けるのがうっとうしい人は、すぐに最下段に行って右端を上にも動いてもよい。

○ GAME 25

あまり無理にパーチクを引き付けずに、むしろ早めにラインを引いた方がうまくいく。

○ GAME 26

トル袋を慌てて取りに行かないこと。パーチクが回りこんで来るぞ。

○ GAME 27

レバーを切り返す瞬間は慣れるしかない。後はパーチクの動きをよく見れば大丈夫。

○ GAME 28

ファイガーが右上の方へ先回りしても、ビットが右端にいれば下へ来ることはないぞ。

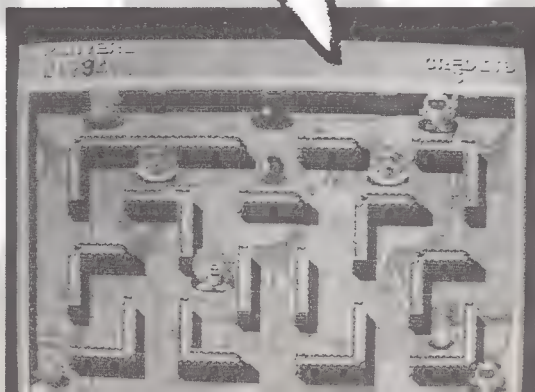
○ GAME 29

たまにファイガーが火を吹いてパターンがズレることがある。写真の位置以外にも、縦の中央ラインのすぐ横に寄った所にいれば中へ来るぞ。

○ GAME 18

ファイガーが下から二列目のラインに来たら注意。火を吹いているうちに左へとラインを引ければ完璧。いわゆる横着パターンだ。

以上24、29面、そして18面の横着パターンを写真の補足として載せておいた。やっている人なら写真である程度わかってもらえるかと思うんだけど、ちょっとわかりにくかったらごめんね。



次号予告

アドリブでキーを取るの難しいゲーム18。もしパワアップが全部揃っていたならば、ぜひこのやり方を試してみよう。しっかりファイガーを誘導すれば、とても簡単にフックが取れるぞ！

次なる領域は、遺跡の領域「ラジエンター」だ。難度は急上昇、あのうっとうしいティンボットが再び登場だ！また謎面の都合にもよるけれど、余裕があれば復活時の攻略も紹介していきたいと考えています。

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日
日曜・祝日

在庫2000枚!
とにかくTELだ!

(電話受付時間)

AM9時~PM12時
PM1時~PM6時

☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000~30,000の基板(一例)

マクロス I・II	R-TYPE LEO
T.M.N.T	クイズめくるめくストーリー
機動戦士ガンダム	ウォーオブエアロ
V・V	シャドーフォース
ストリートファイター II	ネオジオカセット(業務用)
クイズ島	餓狼伝説スペシャル
クイズパニクルファンタジー	グランドクロス(パ付)

¥31,000以上の基板(一例)

マッスルポマー	魔法大作戦
スーパーストリートファイターII X	ニューマンアスレチック
メジャータイトル2	プレミアサッカー
ノストラダムス	ワールドカップ'94
スーパーストリートファイターII	バイオレントストーム
クイズココロジエ 2	サンダードラゴン2
ダンジョンズアンドドラゴンス	ダークエッジ
バツグン	マジカルエラーを探せ
ファイナルロマンス	ナイトスラッシャーズ
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	海底大戦争
業務用ネオジオ1本用基板	スーパー上海
パーフェクトソルジャーズ	麻雀セーラーウォーズ
麻雀ギャル10連発	アイドル雀士スーチーパイ
戦国エース	ぶよぶよ

中古ラバー筐体(25又は26インチ) ¥144,200(送料・税込)

- パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- 木製●JAMMA規格
- 購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。
- 北海道・九州・沖縄の方は、送料の半額を負担していただきます。

中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

◆ご注文は必ずお電話でお願いします。

- 中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- 故障していた場合、届いた日からその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行ってください。

▶割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとおさせていただきます。



通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手 1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

- ※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8株ママトップGM係宛
- ※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427株ママトップ宛
- ※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 株ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀...すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店・真砂店

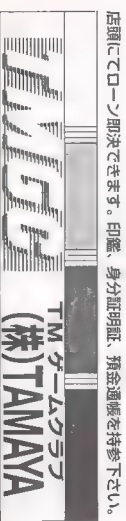
営業時間は全店共通
AM9時~PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

東京	長沼大橋	J日線	静岡
静岡銀行	流通通り	北街道	
ホンダ			
スーパーダイワ			
ママトップ流通店		ヤブツキ	
			KN

TAMAYA特選お薦めセット!

スーパーSTIX、業務用ネオジオMV-FZ大値に安くお楽しみください。

STIXベガセット  STIXベガセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥2,090,000 (送料・税込)	STIXメソラセット  STIXメソラセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥1,116,000 (送料・税込)	STIXイカサタセット  STIXイカサタセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥1,680,000 (送料・税込)
STIXベガセット 初回 ¥19,888 " ¥11,806 " ¥9,044	STIXメソラセット 初回 ¥19,992 " ¥11,974 " ¥8,176	STIXイカサタセット 初回 ¥18,116 " ¥13,040 " ¥9,488
STIXベガセット 初回 ¥22,760 " ¥12,420 " ¥8,680	STIXメソラセット 初回 ¥22,824 " ¥12,568 " ¥11,312	STIXイカサタセット 初回 ¥19,920 " ¥13,040 " ¥10,360
ネオジオ(業務用)ベガセット (中古ソフト付)  中古ソフト ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥1,090,000 (送料・税込)	ネオジオ(業務用)メソラセット (中古ソフト付)  中古ソフト ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥1,120,000 (送料・税込)	ネオジオ(業務用)イカサタセット (中古ソフト付)  中古ソフト ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥900,000 (送料・税込)
STIX(中)ベガセット  STIX(中)ベガセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥1,116,000 (送料・税込)	STIX(中)メソラセット  STIX(中)メソラセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥1,180,000 (送料・税込)	STIX(中)イカサタセット  STIX(中)イカサタセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥950,000 (送料・税込)
STIX(中)ベガセット 初回 ¥20,816 " ¥11,412 " ¥7,444	STIX(中)メソラセット 初回 ¥21,408 " ¥11,476 " ¥7,512	STIX(中)イカサタセット 初回 ¥17,220 " ¥9,640 " ¥6,830
STIX(小)ベガセット  STIX(小)ベガセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥425,000 (送料別)	STIX(小)メソラセット  STIX(小)メソラセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥420,000 (送料別)	★夢の組合せ! STIX(小)イカサタセット ハーネス ハーネス用7-リ 通断特価 ¥463,000 (送料別)
STIX(小)ベガセット 初回 ¥41,100 " ¥23,050 " ¥16,800	STIX(小)メソラセット 初回 ¥39,840 " ¥23,700 " ¥17,220	★夢の組合せ! 初回 ¥44,484 " ¥25,008 " ¥19,992
STIX(小)ベガセット 初回 ¥28,080 " ¥14,210 " ¥12,740	STIX(小)メソラセット 初回 ¥24,788 " ¥13,906 " ¥11,844	STIX(小)イカサタセット 初回 ¥24,500 " ¥14,100 " ¥10,500



TMゲームクラウン (株) TAMAYA
 (株) アベックヌは(株) TAMAYAに変わりました。

特選格安基板

ナムコ	コナミ
F/A	ガイアボリス
ギョウラス	パンクショット
クイーン魔の大冒険	ディザイタルパンク
クワッダー	T.M.N.T
クラックス	ザハズラー
スカイキップ	出たな! ツインビー
ディザイター	コントラ
ツックルヘッズ	★カイト★
パラデューク	火激
フライングクラックII	コーナチアザゴールド
★カイト★	サンダー83インニング
ストロートフライター	中華大仙
ストII	タイマンリックス
ストIIダッシュ	スラッシュファイター
ストIIダッシュユーパー	スーパーライオン
S-ストII	リターンオブインバー
S-ストII X	★その他★
ストライダー飛竜	リッスルフェニックス
フライングファイター	タートルボット
天地を喰らうII	ストリートファイター
天地を喰らうII	SDガンダム
トカベン	ウルトラマン
チキチキパララウンド	リタイアII
バーズ	リタイアI
★セカ★	西遊降魔録
クラックタウン	フロウツカニバール
カルティエ	ラスタンチーガ
ユニオンハッシュボク(付)	ライルドパンダ
バーニングライバル	エキサチンクアター
スライダーズ	クレイソフ
クラックタウン	ギヤロウ
	パーフェクトリジャナーズ

特価周辺機器!

電源への救済! 3ピン電源アダプター 電源用 1.5V/2.0V/2.5V/3.0V 対応P2P 対応機種 X86、互換機 PC-AT/486、35X 対応機種 MSX、7ピンアダプター 対応機種 MSX	メガ VEGA9000DX 特価	シグマセット AV-3000 2,800円-ポ 特価	KIC PANA TWIN 特価	ソニープロロクォールプロ 民生品高画質モニター KX-29HV3 ¥285,000 通断特価 ¥235,000 (税込)
--	-------------------------------	--	----------------------------	---

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明書、預金通帳を持参下さい。

営業時間

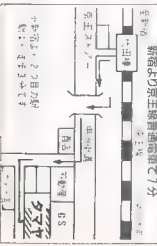
AM10:00~PM7:00
 日曜・祝日定休

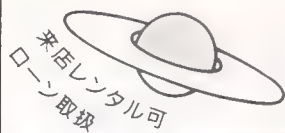
★初心者歓迎★

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5333

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26(株)TAMAYA宛に請求してください。





通信販売

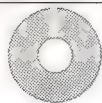
NEO·GEO

専科



NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」



で遊ぶ

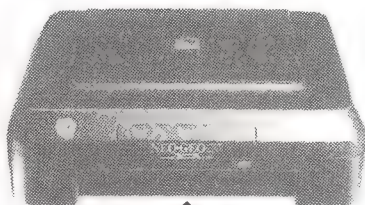


同時ソフト
24タイトル+&

9月9日発売

定価49,800円→激安保証

★業界1ロープライス保証にて
予約受付中!!



※ロープライス保証は通販業界1の低価格
(総金額・すべて込みの価格にて)を保証
して予約を受付するサービスです。(限定
表示等は対象外となります。)

予約のお客様から抽選で3名様に無料プレゼントいたします。

新品6,300均一(中古5,300)		新品7,300均一(中古6,300)	
ナム1975	スラッシュラリー	ファイヤースープレックス	龍虎の拳
ミュージーションネーション	クイズ大捜査	ワールドヒーローズ	ロボアーミー
サイバーリップ	リーグボーリング	みなさまのおかげさまで	ザ・スーパースパイ
トップハンター 定価28,000→24%OFF ¥21,539	ぐるりん 7月上旬発売予定受付中	スーパーバレー'94 好評予約受付中	ファイトフィーバー 好評予約受付中

ソフトオール23%OFF以上(運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です)・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2

定価29,800→58%OFF

新品 ¥12,800

(税・送料500円)

ワールドヒーローズ2^{JE}T

定価29,800→34%OFF

新品 ¥19,800

(税・送料500円)

ファイターズヒストリー ダイナマイト

定価28,000→37%OFF

新品 ¥17,800

(税・送料500円)

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2 2,980円

龍虎の拳 4,980円

龍虎の拳2 9,800円

餓狼伝説SP 9,800円

サムライスピリッツ 9,800円

ミラクルアドベンチャー8,300円

その他中古ソフト激安販売中

★表示価格よりさらに安くなる場合有りますのでTELで確認して下さい。

激安キャンペーン

ミラクル アドベンチャー

定価25,000→

新品 ¥9,800

(税・送料500円)

希少ソフトコーナー

フライングパワーディスク

定価25,000

→新品 ¥19,000

ゴーストパイロット

定価19,800

→新品 ¥9,300

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ

〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

本格的基板屋

Funtom

初心者から業者迄
まずはご来店を!!

今月の超特価基板

餓狼伝説スペシャル.....¥4,000
 システムⅡ(ボードのみ).....¥15,000
 ぐっすんおよよ.....¥18,000
 アサルト(P付).....¥68,000
 F1GP.....¥1,500
 ス克蘭ブルスピリッツ.....¥7,000

ファイターズヒストリーダイナマイト・¥20,000
 ファイターズヒストリー.....¥8,000
 ファイネストアワー.....¥58,000
 マジックロード(US).....¥18,000
 スーパーフォーミュラ.....¥1,500
 ダンジョンズ&ドラゴンズ.....¥63,000

NAMCO

ティンクルピット ¥38,000
 コズモギャングザバズル ¥ 5,000
 スーパーワールドコート ¥25,000
 ロンパーズ ¥33,000
 パラデューク ¥35,000
 ギャラガ ¥15,000
 未来忍者 ¥45,000
 デンジャラスシード ¥15,000
 ギャラクシアン ¥38,000
 ワルキューレの伝説 ¥78,000

CAPCOM

エイリアンVSプレデター ¥158,000
 スーパーストⅡX ¥135,000
 スーパーストⅡ ¥ 53,000
 ナイツオブザラウンド ¥ 20,000
 ザキングオブドラゴンズ ¥ 25,000
 マッドギア ¥ 8,000
 ラストデュエル ¥ 13,000
 パルガス ¥ 10,000
 ブラックドラゴン ¥ 23,000
 サイドアーム ¥ 15,000

TAITO

ダイノレックス ¥ 23,000
 グレートソードマン ¥ 15,000
 スラップファイト ¥ 10,000
 ラスタンサーガ ¥ 10,000
 リターンオブインペダー ¥ 15,000
 火激 ¥ 3,000
 ハレーズコメット ¥ 13,000
 中華大仙 ¥ 4,000

その他

マジカルキャットアドベンチャー ¥28,000
 戦国エース ¥40,000
 メジャータイトル2 ¥38,000
 ぱにくるファンタジー ¥25,000
 ドギューン ¥15,000

SEGA

フリッキー ¥28,000
 SDI(トラックボール付) ¥88,000
 ゲインランド ¥55,000
 クラックダウン ¥33,000
 忍(B) ¥ 7,000
 コットン ¥30,000
 モンスターランド ¥12,000
 スパイダーマン ¥28,000
 コラムスⅡ ¥ 7,000
 ビットフォールⅡ ¥28,000

KONAMI

沙羅曼蛇 ¥ 25,000
 XEXEX ¥ 28,000
 イーアルカンファー ¥ 13,000
 ハードパンチャー ¥ 10,000
 ラビリンスランナー ¥ 33,000
 ロードファイター ¥ 8,000
 ガイアポリス ¥ 20,000
 ヘクシオン(US) ¥ 2,000
 クレイジーコップ ¥ 6,000
 サブライズアタック ¥ 5,000

DATAEAST

ウルフファンク ¥ 35,000
 ザグレイトラグタイムショー ¥ 33,000
 ファイティングファンタジー ¥ 13,000
 アクトフェンサー ¥ 15,000
 デスブレイド ¥ 12,000

JALECO

天聖龍 ¥ 6,000
 ソルダム ¥ 5,000
 ロッドランド ¥ 28,000
 サイバトラー ¥ 13,000
 EDF ¥ 5,000
 サイキック5 ¥ 20,000

業務用ネオジオ

ASOⅡ ¥ 8,000
 忍者コンバット ¥ 8,000
 ジョイジョイキッド ¥ 7,000
 ラギ ¥ 8,000
 アンドロデュノス ¥ 8,000

麻雀

麻雀刺客 ¥10,000
 花のももこ組 ¥ 8,000
 麻雀学園 ¥ 8,000
 アイドル麻雀 ¥ 1,500
 とつてもE雀 ¥ 3,000
 競馬王 ¥ 4,000
 麻雀女学園 ¥10,000
 所さんのまーまーじゃん ¥13,000

その他の基板も超特価放出中!

価格はすべて消費税抜きですコントロールパネル・筐体等も超特価!

全国通信販売について

ご希望の基板について、まずお電話にてご確認ください。基板価格・在庫状況とも常に変動しております。

【お支払い方法】

①現金書留または ②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店 普通預金口座番号713626

資料請求先

ハガキでお申し込みください

〒101

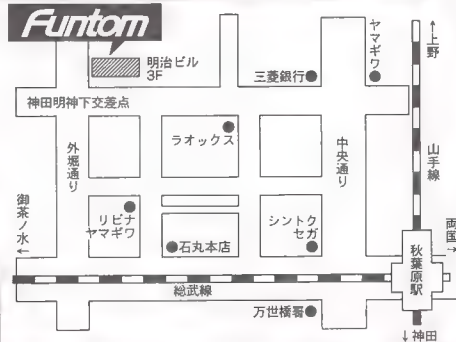
東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
有限会社ファントム『GM係』

ゲーム専科 ファントム

TEL.03-3257-1126

【取扱商品】

■新品・中古基板 ■各種筐体・モニター ■コントロールパネル
 ■ジャンク基板 ■アーケードヘッダー ■各種ゲーム用パーツ



JR秋葉原駅電気街口から徒歩5分
【営業時間】AM10:30~PM7:00

ピンボール

突然登場したピンボールコーナー。皆さんにピンボールの楽しさを伝えます。

担当：珈琲FREAK!

グラディエーターズ

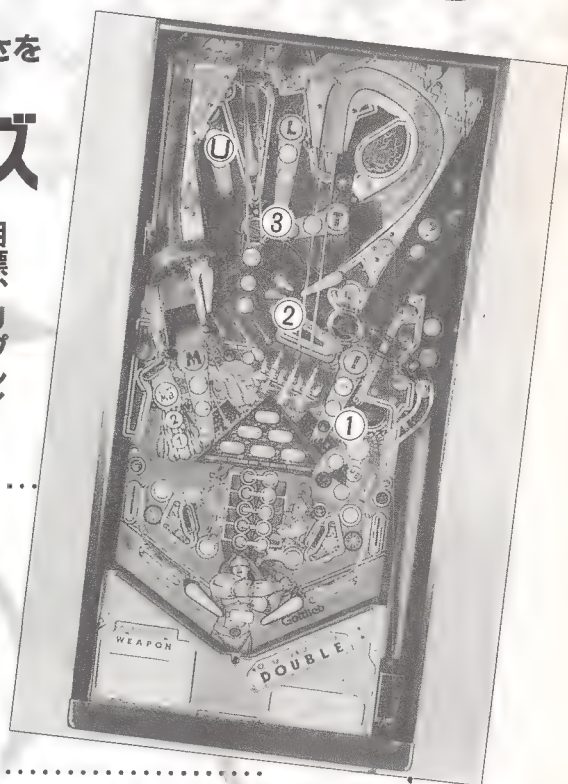
サミー工業

目標、リプレイ!

グラディエーターズはコッさえつかめば比較的簡単にリプレイ(1クレジット追加)をとることができる。クレジットを増やしてじっくりピンボールを楽しんでみよう。

このゲームには色々なフィチャーがあるが効率良く点数を稼げる6つのラウンド+3つ首竜との対決ラウンドに絞って攻略しよう。

ゲームがスタートしたらブラッシュャーレンに、3つのライトが順番に点灯していく。一番下のライトが灯くタイミンングでボールを撃ち出そう。そうすると、一番上のライトで止まる。すると6つのうち1つのラウンド(ボーナス獲得チャンス)が始まる。打ち出し時はいつもここを狙おう。6つのラウンドのうち3つはここでとれる計算だ。フィールド内では①ホールにボールを入れるとラウンドが始まる。左フリッパーの先でボールを打つと①ホールを狙うことができる。



6種類の

レインボウラウンド

では6つあるラウンドの一つの解説をしよう。

1. RAINBOW TERRITORY

フィールド右上のバンパーにボールを通す、②ホールにボールを入れる、このどちらかでボーナスが入る。時間制になっていて時間内ならボーナス得点は加算されていく。狙いはバンパーだが打ち出しでラウンドを始めるとボールは自動的にバンパー地帯に行くので最初は狙う必要がない。バンパー地帯からボールが落ちてきたら、右上フリッパーを上げてボールをホールド(フリッパーを上げてボールを止めておくこと)し、もう一度バンパー地帯にボールを戻そう。フリッパーの根元あたりで打つのがコツだ。

2. CATAPULTラウンド

③カタパルトホールにボールを入れると5千点が入る。M、Tレーンを通してもボ

ナス得点が入るが狙いはあくまで③ホールだ。右フリッパーの先でボールを打つとMレーンにボールを通す。Mレーンの出口が動いてタイミンングが良ければ③ホールにボールを落とす。一方左フリッパーからは①ホールに入れて、返ってくるボールを右フリッパーでMレーンに通そう。また左上、右上フリッパーから狙うのも手だが簡単そうに難しい。このラウンドも時間制。



3. FIRE & CUMULAND

点滅しているM、V、L、T、レーンを通すと900点だが敢えて狙う必要はない。時間制なのでホールドでもよい。このようにラウンド中は次のラウンドに入れない。②ホールから返ってくるボールを左フリッパーでホールドすると案

4. CATAclysmラウンド

M、V、L、T、レーンのどれか2つのレーンが点滅するので、そのレーンを通すと500点ももらえる。この得点は加算されていき、1ホールミスごとに獲得できる。入

れやすいレーンが点滅したら狙ってみよう。これも時間制だ。

5. BLADE FIGHT

フィールド中央のドロップターゲット(当たるとひっこむ)に当たるとボーナス得点だが、点数が低いので狙わなくてもバチは当たらない。

6. CALM BEFORE THE STORM

いきなりマルチボールでスタート、ボールを撃ち出すと、2球or3球のボールがフィールド上に出る。M、V、L、T、レーンや①②ホールといったところに入れていくと、メガボーナスのバリエーション(獲得できる数値)が上がる。これもホールミスごとにもらえる。ここでの稼ぎ方は左フリッパーでボールを1or2球ホールドしつつ左上フリッパーでもう1球をレーンにまわしつづけるというものだがそこまで稼がなくてもこのラウンドに入っただけで充分高得点が入る。ここは時間制ではなくフィールド上にボールが2球以上ある限りラウンドは続かない。

3つ首竜との対決ラウンド

ラウンド6が終わったらまた①ホールにボールを入れよう。すると対決ラウンドに入る。まずレーンが点滅するのでそこを通すとメガボーナスを獲得し、竜の首を一つ落とせる。落とすたびに②ホールにボールを入れよう。ここでもメガボーナスが得られつつ目の首を落せる。最後は③ホールだ。ラウンド2の要領で狙おう。ここに入れるとメガボーナス+スぺシャル(1クレジット追加)がもらえ、3つ首竜本体を倒すことができる。これで対決ラウンドクリアだ。ラウンド1から君の新たな戦いが始まる。

ピンボール コミュニケーション

SKILL SHOT

ピンボールの面白さについて考えてみたぞ!

ピンボールって?

町のゲーセンに入ると片隅にピンボールマシンを見つけたことがある。そのマシンにいかにも「常連」が目を書き込んでいる。マシンを揺らしはじめたかと思うと、いきなりがっくり。頭をかかえ何か大声で叫んでいる。

怖い！
でも面白そう。閉鎖的に感じるけど……

やってみよう！
こんな感じでたまにやる気になって100円入れると2分もたず、わけもわからず終わってしまう。

これじゃピンボールはつまらない。少なくとも1000円の元は取れない。
あの「常連」はどう元をとっていたのだろう。

何が面白いのか?

ピンボールゲームの目的は原則として高い得点を取ることに。得点はボールをプレイフィールド上のターゲットに当てることによって増えていく。持ちボールは3つ、プレイヤーと呼ばれるもので、ボールが3回アウトホールに落ちたらゲームオーバー。プレイヤーはフリッパーと呼ばれる棒のようなものを筐体左右についているボタンで操作して、ボールが落ちないように、そしてターゲットに当たるようにする。ボールは現実の物理法則に従っているのでマシンを揺らすとボールにも影響が出る。フリッパー操作と共にこの影響を利用してボールをコントロールする。あまり揺らしすぎると「T」表示が出て「ボールミス扱い」になるので注意。

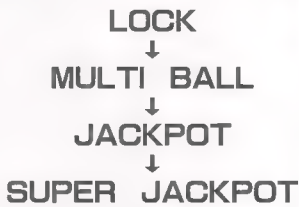
○打ち出し時
打ち出し時もターゲットを狙っていく。それは力加減であったり、タイミングであったりするわけだが、成功するとボウリングでストライクを取ったときのような快感がある。

○フリッパー関係
これにはボールをキャッチする楽しみとシュートする楽しさがある。

○揺らし時
揺らすことも楽しみの一つである。それでボールがうまくコントロールできればよし、

うまくいかなくても体を動かすことでテンションは上がっていくのである。動かすといえば、プレイヤーの中には足を後ろに蹴り上げる人もいるので注意。後ろで見るとえらい目に遭うのだ。

○ボールを見るだけでも
ピンボールのボールは現実のボールだ。人為的に作られたコースを進むが自然界の物理法則に従ってはねたり、コースをはずれたりすることがある。要するに何が起るか分からないのだ。さらに恐ろしいことにフィールド内のあるところにはボールに壊される可能性を持っているのだ。ピンボールのボールは鉄で出来ていてかなり重い。手動式のプレイヤーを押すと実感してもらえないはずだ。そんなものを目にも止まらぬスピードではじかれていくのだ。かなり野性味のある球技と呼べるのではないだろうか。



○リプレイ点を超したとき
ピンボールマシンにはリプレイ点と呼ばれる点数が設定されている。その点数を超えると、もうゲーム遊べるのだ。リプレイを取ると筐体内部のノッカーが作動しパンという非常に大きな音がし、1クレジット追加される。追加とはいえボール追加のエキストラボールというものもあるがこれは後述のフィーチャー

グラフィエーターズもマルチボール・ジャックポットの流れを持つ。



フィーチャーについて

前の項でターゲットにボールを当てると得点になると書いていた。しかし無造作に当てていてもほんの少しずつしか得点は増えていかない。

ピンボールゲームには、このターゲットに当てて、次のターゲットを倒すといった役が存在し、役を狙っていかないと高得点は望めないのだ。その役のことをフィーチャーと呼ぶ。このフィーチャーはマシンごとに違っておりマシンの個性になっている。現在完全に定着したと言えるマルチボール・ジャックポットの流れもフィーチャーである。指定のターゲットを取っていくとボールがフィールド上に2つ以上出てくる。これをマルチボールという。マルチボール中にあるターゲットを取ると非常に高い得点

が入る。これがジャックポット。これはウィリアムズ社の作品ハイ・スピードからのスタイルである。

ジャックポットをとると、何とも言えない達成感が心地よいが、何度も味わうと、すぐ麻痺してしまう。最近ではさらに高得点のスーパージャックポットというものも存在している。取った瞬間は背筋に寒けを感じるほどだが、これも価値は下がりつつある。ピンボールの得点は第一次大戦後のドイッもまっ青のインフレ状態にあるのだ。

おたより大募集!

ということではピンボールの面白さについて基本中の基本を表面のほうだけちよろこび書いたけど、どうかな?

この記事について、おたよりを募集し中。ゲームストピンボール係あてでよろしくね。

略す際は「トラケツ」と
略してください

虎の穴

担当：ミスターX

第3回：安全地帯の求め方③

好調!?
連載
その3回目

サラマンダのデスを例に
って説明しよう。
デスは、自機と同じ高さ
座標を合わせてきて、口から
自機を狙って撃ってくる。
こういったボスの場合、ボ
スを自機の動きによって誘導

「トラケツ」
「トラケツ」
ここで言う作る安地とは、
敵が自機を狙って弾を撃って
くる場合に作る安地のことで
ある。
ゲームによって作り方が違
うので、いろいろな例を挙げ
てみることにしよう。

今回はまず、お詫びをしな
ければならない。
前回で募集したりポートだ
が、実はまだこちらに届いて
いない。私が締め切りの日を
甘くみていたのが原因だ。
よって、今回は私が作る安
地について説明を試みたの
で見せよう。
募集したりポートについて
は、次回ちゃんと選出するの
で安心してほしい。
では、今回も気をとりなお
して見てみたいと思う。

ボスの砲台が1カ所だけで
はない場合は、基本の真つす

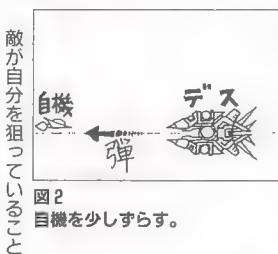


図2 自機を少しずらす。

敵が自分を狙っていること
を逆に利用した安地の典型的
な例といえるだろう。
ボスの砲台が1カ所だけで
はない場合は、基本の真つす

しながら戦うのが基本となる
のだが、ボスの撃つ弾は自機
を狙っているということより、
逆に利用することにより、安
全地帯が生まれるのだ。
このデスの撃つ弾は、狙い
が正確である。
が、デスは自機のいる方向
を、何方向かには認識でき
ないのである。
例えば32方向で認識してい
たとする。すると図のように
自機を狙う間にスキ間ができ
るのだ。
このスキ間に自機を置けば、
ボスは必然的に①か②のよう
にしか弾を撃てない。
デスの場合に当てはめると、
真正面にしか撃つてこなくな
るのである。

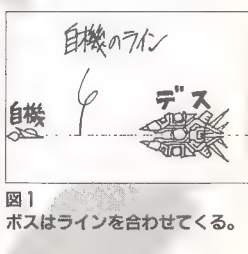


図1 ボスはラインを合わせてくる。

「トラケツ」
「トラケツ」
ここでのポイントは、まず
安地をさがすときに、敵の弾
を「真つす撃たせてみる」
こと。つまり基本をしっかり
押さえておくことで応用がで
きるということなのだ。怖が
つてばかりでは何も始まらな
いという例。
また、戦場の狼のようなゲ
ームの場合、地形を利用して
しまおうの手である。これも
立派な安全地帯だ。
例えば、図のような地形で
敵が一定の場所からしか出現
しない場合。
こういうときは、敵が自分
に向かって一直線に移動して
くることを利用して、自分と

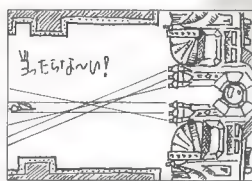


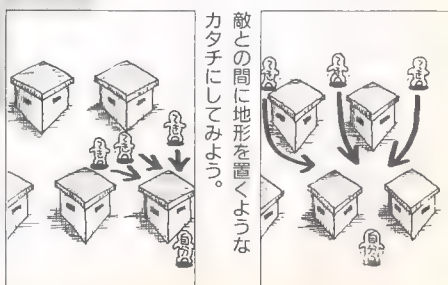
図3 正面に撃たせた
2本がポイント

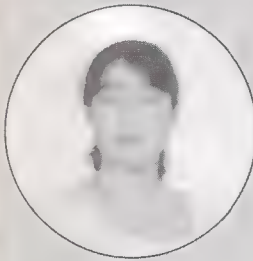
く撃たせるだけというわけに
はいかない。
この場合は斜め方向にも撃
たれてしまうのが必然とい
うものだ。
だが、このような場合にも
ボスの狙いが何方向と決まっ
ている敵ならば、斜めに撃た
せつつも安地を作ることが可
能だ。
グラディウスIIのラス面の
中ボスを例に挙げてみよう。
このボスの砲台はボスの前
面に縦に並んでついている。
この砲台の弾は非常に速く
て見切りにくい。だが狙いは
非常に甘い。
この場合は図のように弾を
撃たせることにより安地とな
る。

「トラケツ」
「トラケツ」
さらにもう一つ、
自機のショットを地形越しに
判定のみ出すことができるた
め、むらがる敵を倒すことが
可能なのだ。自機はほぼ無敵
状態になるのだ(ただし、サ
コがこまれるに手榴弾を出し
て来てやられることはある。
この安地は俗にいう永スバ
ターンなのだが、安全地帯で
あることには変わりないので
紹介してみた。

「トラケツ」
「トラケツ」
また、究極のパターの
中には、「安地から安地へとい
うものも存在する。これはム
ダな動きを取りさつた結果、
安全地帯から安全地帯への移
動のみになってしまったとい
うもの。
つまりは、ゲームを攻略し
てやるうと思つたその日から
人はみな安地(究極のパター

こうなると敵は、自機の前
に地形があることを判別でき
ずに行ったり来たりをくり返
すだけになってしまう。
さらにこのゲームの場合、
自機のショットを地形越しに
判定のみ出すことができるた
め、むらがる敵を倒すことが
可能なのだ。自機はほぼ無敵
状態になるのだ(ただし、サ
コがこまれるに手榴弾を出し
て来てやられることはある。
この安地は俗にいう永スバ
ターンなのだが、安全地帯で
あることには変わりないので
紹介してみた。





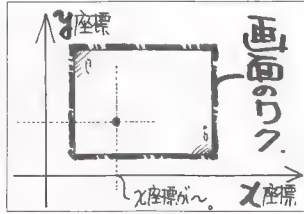
苦手な シューティングが みるみるうちに!!

東京都
匿名希望さん(22)
専業主婦

●私はいままで、ゲームといえは対戦格闘しかできなかったのですが(しかも弱い)、このゲーム虎の穴を読んだからというものの、シューティングゲームもできるようなってしまいました。

これまでは私は、弾が来たら避けるだけでしたが、虎の穴を読んでからは、敵の弾が

●永久バターン
同じことを永久に繰り返すことになって、そのゲームが終わらなくなる様子。



●座標
画面の中にX軸、Y軸をもうけて、敵のいる地点を表したりする。

通常はX座標、Y座標などと言いますが、タテ軸はY座標、ヨコ軸はX座標となる。

使い方は、「自機と敵のX(Y)座標が合った」などという。



このように遊んでいて仕事がたまる場合は、「実力永バ」

点数稼ぎなどをしているうちに気づけてしまう場合が多い。

通常はその様子をさして使うが、言い方は省略して「永バ」と言う。また、同じ地点にジツとしていると出てくるキャラクタのことを、「永バ防止キャラ」なども言う。

また、ゲームの中以外のことも使用されることがあり、いくら仕事してもあとからあとから仕事が増えてくることなどに「これ永バだよ」などと使用する。

ン)作りを経験しているのである。バターンを作るということはそういうことなのだ。だいふえらそうに書いたが私の言いたいことは、安全地

帯や究極のバターンを作り出すことは、だれにでもできるということなのだ。理屈を考えていくことが大切なのである。

POINT

次々回のレポートの課題は、「アクションゲームのバターン作り」である。シューティングとは違ってタイミングなども重要な要素だ。

とりあえずワンダーボーイやバックランド、アレックスキッド、マーベルランドといった、王道といえるジャンプアクションからせめていこうと虎の穴のだが...

虎の穴に対するおたよりは実に少ない。別にレポートを書いて提出しなくてもいいので、気軽におたよを書いてほしい。

このゲームはゲーム性がすばらしいのに攻略が載らなかったが、このゲームも取り上げてほしいなどの意見がほしい。

また、虎の穴を読んだらゲームがうまくいったとか、ゲームをすることが楽しくなったなどのおたよりも随時募集集中。おもしろいおたよりは誌面でも紹介予定。

では、これからも発展しつづけるゲーム虎の穴を次回もよろしく。

予測できるのです。まるで自分が予知能力を持ったように自分が自分とは信じられませんが、主人と2人で極上パロディウスをやっても、主人より私のほうが先に進んでしまったり、もう毎日が夢のようです。

虎の穴のミスターXさん、ほんとうにありがとうございます。私のような人間のためにこれからはがんばってください。

CD・コミック本買い取りします

基板の中古販売もやっています!

●CD1000円買取

大黒摩季 ZARD
尾崎豊 今井美樹
山根康弘 TUBE
電気GROOVE trf

●CD800円買取

ドリームズ・カム・トゥルー 平松愛理
吉川晃司 松田樹里亜
福山雅治 松田樹里亜
藤井フミヤ class
シング・ライク・トーキング

●CD700円買取

T-BOLAN WANDS
NOKKO 槇原敬之
浜田省吾 B'z
DEEN ユニコーン
マリア・キャリー

●コミック本買取

男子コミック本
1冊40円~100円
成年コミック本(定価800円位)
1冊150円~300円
写真集(アイドル女優定価1800円以上)
1冊定価20%~40%
フランス書院および文庫
1冊100円~150円
他の本も買取ります。

買取りの注意

CDについて
音トビやキズのひどい物は不可
レンタル商品も不可
定価3000円位のアルバム
本について
表紙なし及び汚れのひどい物不可
週刊誌・月刊誌不可
100冊以上で申し込んでください
☆その他のお問い合わせは買取りセンターへ

●通信販売コーナー●

超特価! 中古基板

SNK	超特価! 中古基板
ネオジオ(家庭用)	エイリアンVSプレデター 90,000円
定価48,800円→33,800円	ネビュラスレイ 60,000円
	ティンクルビット 30,000円
	グレートスラッガー 20,000円
	とりで 20,000円
	ロッドランド 20,000円
	タントアール 20,000円
	ぐっすんおよよ 25,000円
	ストIIダッシュターボ 25,000円
	富士山バスター 20,000円
	極上パロディウス 130,000円
パナソニック	ネオジオソフト
3DO R・E・A・L	餓狼伝説/餓狼伝説2 各3,000円
定価54,800円→45,800円	龍虎の拳 3,000円
	ワールドヒーローズ2 3,000円
	ファイヤースープレックス 3,000円
	戦国伝承2 5,000円
	クイズ大捜査線 5,000円
	サムライスピリッツ 8,000円
	ファイターズヒストリーダイナマイト 15,000円
	ワールドヒーローズ2JET 25,000円
	餓狼伝説スペシャル 15,000円

新作ソフト・ネオジオ・3DO
全品15%引き
全商品ローン取扱いができます。

アミューズメントスペース
サーカスワールド
小山ゆうえんちバス停前
ゲームスト/ハイスコア集結
めざせ日本一!!

買取り方法

- ①買取承諾書と書いて保護者の署名と印を押し、住所・氏名・電話・商品名・数量を書き商品と一緒に送ってください。
- ②約2週間で現金書留での送金となり書留手数料500円を差し引かせて頂きます。
- ③郵便小包か宅急便で買取りセンターへ送って下さい。



買取りセンター ファミコンショップGAMEグループ

株式会社 吉澤

〒323 栃木県小山市宮本町 3-9-11
TEL.0285-24-0106 FAX.0285-22-4527 営業時間 AM10:00~PM8:00

メスト杯争奪 ア全国大会

異色の対戦格闘ゲーム「ヴァンパイア」。フランケンシュタインからミイラまで登場するこのゲーム、発売されてから2カ月くらいしか間がないが、ガンガンやりこんでくれ!

開催場所：ニューピアホール 東京都港区海岸1-11-1

開催日：9月15日(祝)

主催：ゲームスト/株式会社カプコン

参加者：東京大会 512名

オペレーター大会 256名

決勝大会：東京大会 8名

オペレーター大会 4名

直営店代表 4名 計16名

補欠見学者：東京大会 100名

オペレーター大会 50名



第8回ゲー

ヴァンパイ

君たちも、狼男やゾンビで
日本一を目指せ!

●詳しい応募方法などは、
決まり次第お知らせいたします。



みんなでハマろう

レゲーの魂

今回は、以前紹介しきれなかった "ア" で始まるレゲーしりとりネタをあつめてみたぞ。

担当：KAL

近頃のアーケードゲームは軟弱なが増えすぎているように思えてしかたがありません。アーケードゲームは難しくてあたり前。ゲーセンは自分とゲームとの1対1の戦場なのです。昔のゲームはしよばなから度胆を抜く超難度ゲームばかりでした。しかし、何度も何度もそのゲームに挑戦していくうちに

少しづつ進めていくものでした。自分で必死にパターンを作り上げつつ、それはゲームストライターの皆様なら分かっていただけるでしょう。しかし今どきのゲーマーはその常識を知らない。初めてプレイして難しければ2度とやらない。ゲームをやり込みもせず。だから親切設計、オート連射のお手軽ゲームは

かりでてくる。すばらしいゲームでも、難しければすぐに姿を消してしまふ。非常に残念なことだ。

PS.ただ、格闘ゲームのCPUの難易度は納得がいけないものが多い。

(大阪府 F.N.H.T.R君)

●これは、結構前のアンケータ8ガキ(5月30日号)プレゼントのものに書かれていたもの。いつか掲載しようと思つたもので、今回ようやく機会がまわってきたという具合。

「ゲーメストライターの皆様なら分かっていただけたでしょう。」といわれても……。この一文を見たとき、「そうだそうだ。もつとまた」とか思つたけど、落ち着いてよく考えてみると……うむ。

勝手に載せておいてどう言うものナンだけど、ゲームって難しけりやいってでもんでもないなあ。まあ、HTD君が言いたいのはそんなことではないんだ、というのは分かるけどな。

確かに、多少難しいからといって、文句まではつけないでも、すくになつてしまう人が増えたとは思ふ。ゲームセンターで人気があるゲームって、実は意外と難しいものが多いんだね。

そういったものの一例として、かつて、人気があったんだけど、難度が易すぎでインカムが悪くなってしまい、結果としてゲームセンターでは長もちしなかったゲームというのはあったし(源平討魔伝とか)。

ゲームセンターで「長もち」するゲームっていうのは、ある程度は難しくなければいけない、とは思ふね。やっぱり。

対戦格闘時代に久しぶりの高人気を得た縦シュー「レイフォース」も、実は結構な難易度なんだけど、ゲーム世界の設定や各シーンの演出といった二次的な要素のセンスの良さで、シューティングゲームは苦手だという人にも受けはいい。ただ、レイフォースの場合、難度の設定具合が絶妙なので、はじめのうち(1〜2面あたり)にゲームに慣れてしまえば、徐々に、しかし確実に上昇していく各ステージの難度にも自然とついていけるようになる(いけなくても納得はいく)。

このへんが、実は高難度ゲームと思われるレイフォースが今の時代に受け入れられている要因の一つなのでは?という気がする。

要するに、難しすぎてもダメだし、易すぎてもダメ、と。飽きないように多少難しいくらいで(もちろん最終面ちかかればかなり難しく)、背景設定やグラフィック、音楽などに関してもハイセンスなものを留意し、多くの人に注目してもらえるようにする。これこそまさにゲームの理想型。

いやしかし、こうして考えてみると、ゲームを作るのって(特に難易度のバランス関係)難しいんだなあ、というのがよくわかります。あるライターの「つまり、おもしろければそれでいい」といついたか。

ちなみに私個人としては、比較的易しめのほうがいいかなあ。昔からゲームはやってきてるけど、でもやりがいが足りないのはいやだな。

レゲーの魂

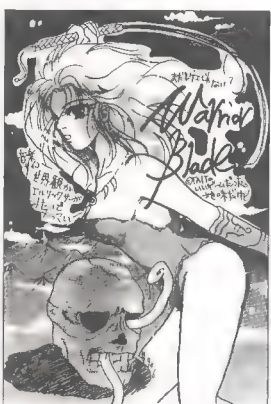
さて、以前予告したとおり、「ア」で始まるもので紹介しきれなかったやつを今回紹介しちゃうと思ひます。では、



(宮城県 夢紡 騎さん) ●ぜんぜん卑怯でもなんでもなしぞ。なんでも投稿する。これが基本。



(埼玉県 ACE君) ●テークン(現テフモ)の名アクション、アルゴスの兄貴たち(笑)。



(千葉県 勇剣士\$さん) ●タイトー2画面筐体シリーズのウォリアーブレード。ムチ使いのアマゾネスだ。すね。けつこうバックス。



(福岡県 武術師さすけさん) ●メッセージで下半身を型作ってたんで



(東京都 ぎよくどーさん♡さん) ●メルヘンメイズワールドは空の上が舞台。下に見える景色を見るのが結構楽しかった。

レゲーしりとり「あ」では「ア」が主だよね……

「ア」が主だよね……

このゲームは古きジャレコのゲームで、弾よげが熱かったゲームなのだ。敵キャラも個性的なものが多く、自機のレーザーをはね返す敵が印象的だった(でも嫌な奴)。

そういうえば、自機の装備が面ごとに変っていくのもこのゲームの特徴だよ。特に4面の斜めにしか飛ばない対空弾は最高!!

あと、このゲームにはボーンゲームがある。それは「着陸。成功すればワーUPが持続できて、ボーナスもつく。でも非常に難しかった。

ファミコン版など愚の骨頂!!アーケード版だからこそアীগスは楽しめるのだ!!でも自分は同時期に出た「バルトリック」のほうが好きだったりする(笑)。

(福岡県 M、D、Sな新陰流さぶろう君)

画面を止めないで撮影。弾と敵の区別がつかないや?

●アীগス!!かつてこれほどまでに難しかった縦シューがあったであろうか??

THE DEEP @WP 1/87

水上最強に挑むか? 今なら1197円で水戸版限定でプレイできる! ほかにも豪華な特典が満載!

ちびドット

（茨城県 H.S.V. 志） ● 愛望 にお応えして、一応以前のバガキをそのまま再掲載。これでいいかな?



教えてください!

No.118で以前このコーナーでMAPについてお話をさせていただきました。いろいろな種類のMAPが載っていましたが、おかげでいろいろとご質問が来まして、もしかしたら「何でか?」と聞かれたり、「水戸の学校に通っているのにまだ知らなかった?」という声も聞かれました。MAPを見ていただければ幸いです。

SON SON

（山口県 O.O.O. 志） ● オブシ ヨンのつく継スワロルシヨウ ティングだ。赤、真、というイ メージが強いな、このゲーム。



しりとり、あ、……

アークエフ!!

なんとイカれたXロティ-ラインなんだ!! 初めて開いた8000円に電撃水ま、たね。は! 2次はアークエフの「う」!

（広島県 呼我だかひろさん） ● カの有名人、迷路に六抽って エイリアンを落とすゲーム。

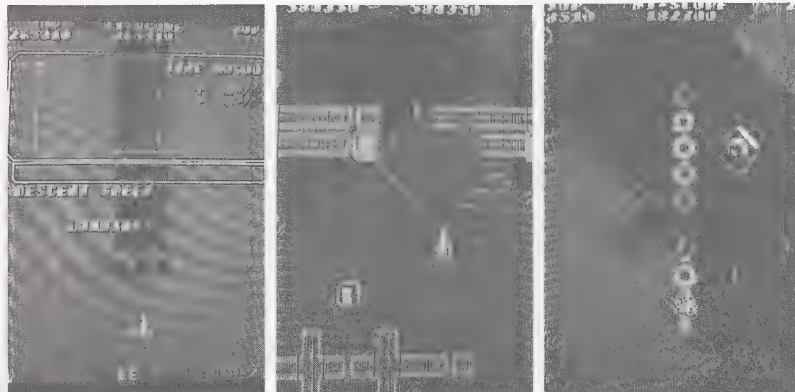


げーりいひ、奇数字。 家の付くげーり(用語)。

秋葉堀り

（？）に着陸する……これが一種の快感になってたんだア。

（？）に着陸する……これが一種の快感になってたんだア。

“なんですか”でもやってたボーナスステージ。本当に心休まるんだ。これが噂の斜めシヨット。正面の障害物が強敵〜!! (4面)。自機の武器は、ステージごとに決められている。これは2面のウォール・オドン(対空レーザー)と対地バールカン。

と思えるほど、本っ当に難しかったゲーム。先月号で紹介した「アレックスキッド」がジャンプアクションの頂点だとすると、このアーカスは縦スクロールシューティングの頂点といえる。

で、今回、ゲームの難度についてあれこれ書いたの、いい機会ということで採用。それですすねえ、このゲームがどれほどムズイのかっていうのは、全国のハイスコアラーの皆さんが嫌というほど知っていると思うんですよ。といっても86年の作品なので、知っている人は知っている、といったレベルかも知れない。このゲーム、とにかく異常なほど難しかったけど、グラ

フィックきれいだっし、流星のごとく降り注ぐ敵弾から逃れつつ、一瞬のチャンスにステージボスを倒して、「ホオッ……」とひと息ついて基地(？)に着陸する……これが一種の快感になってたんだア。

私はながらくこのゲームの基板を探し続け、ようやく最近入手に成功。以前から持っていた「バルトリック」と合わせて、かつてのジャレコ/NMK作品の強力な大シューティングを揃えたことになる。もし、これらのゲームが(特にアーカス)今、世に出たらゲームスト読者のみんなはどう思うかな……?

元祖 秋葉原の基板屋

ガムと基板高価買取する店!!

君は持っているか? 探している人はチャンス!
ビューポイント……価格TELにて
(業務用です。家庭用では使えません)

特報! **バツ活(バックアップ活用テクニック)**
高価買取中!! 詳しい価格はTELにてどうぞ!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時に支払いと
いう代引システムをご利用下さい。

高価買取
不要な基板・コントロールBOX等、高値にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

各種コントロールBOX、どこよりも超激安! 気になるお値段はTELにて

パナカスタム パナツイン シゲマAV3000&6000ターボ ベガ9000DX

ゲームフリークのおアシス

メッセ サンオー II ☎03-3255-3453
基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 FAX.03-3255-3455

営業時間
月曜～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜日 10:00～19:30



東京ガリバー通信

第20号

7月中旬、学生のみならず夏休みが待ち遠しくなっているころなんじゃないかな？ガリバーでは目前に迫った夏休みに備えてUFOキャッチャーをはじめ小さい子にも楽しんでもらえるゲームを続々と入荷中だ。

カッパルに人気のあるクイズゲームやコインゲーム、もちろん熱き対戦格闘ゲームも品揃えはバッチリだ。また、古いゲームが好きなレゲエゲーマーの要望に応えるべく、レゲエゲーム入荷にも力を注いでいるぞ

みんなを遊べる ニーゲー入荷しました

誰でも知っているトランプゲーム、「スピード」。そのスピードがゲームになったぞ。まじかるスピード、反射神経を競うこのゲーム。友達とハンバンボタンを叩いてほしい。そしてもうひとつのニーゲームが「Freespace パーバトル」。今となつては常識の通信機能はもちろん搭載。4人でガンガン走りまわってくれ。

格闘を極めし者よ、集え

この号が出るころにはすでに結果が出ているのだが、6月26日にスーパーストII X、ガロスベ、龍虎2、サムスピ、バーチャファイターといった5つの格闘ゲーム大会が開かれた。この大会、ゲームをする前にくじびきでプレイするゲームを決定するという変わったもの。だから5つともうまくないと勝ち残れない。この大会の結果は次号で。

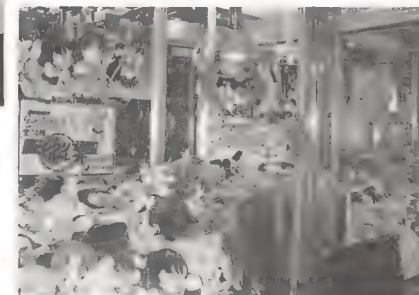
マジカなうさぎも 生睡もののセーラムーン

RからSとなりさらなる人気を集めているセーラムーン、早くもUFOキャッチャーに登場。新しい人形が入って半日で半分くらいいっぱいちゃうんですよ」とはスタッフの方の弁。実はマジカと言われている藤木氏もスバイラルハートムーンロッドを片手にご機嫌だ。UFOキャッチャーの人形ってマジカの間でプレミアがついたりするから群がる人が多いらしい。

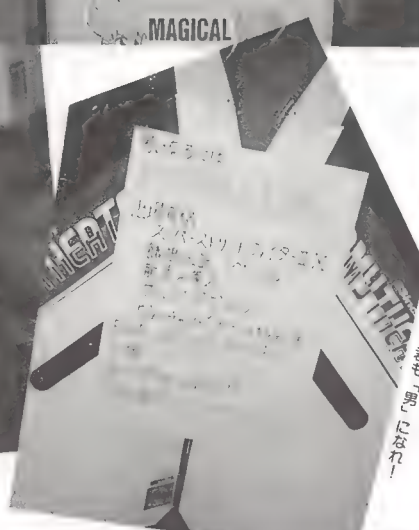
カッパルにうけそうな「まじかるスピード」。



もうすっかりレギュラーだね、隠れマジカの藤木さん。

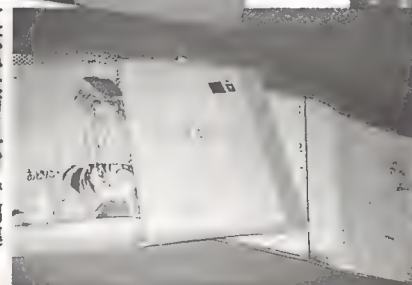


Rに続きSも入荷、さすがハンプレ直営店。セーラムーン人気は一般ピーポーまでも巻き込む。

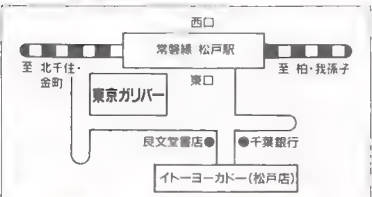


夏休みはガリバーで編集部員と勝負だ！

7月24日、ガリバーにの屋宅配便が来るぞ。ゆ屋グッズ販売はもちろん、編集部員との対戦もあるぞ。ゲームは今のごころストIIエックスを予定している。今から練習しておくれ。



書くより読むほうがおもしろい？ゲーセンノート。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

アイランド



今月の いっぱつ!

よく、アンケートハガキなんか「アイランドに投稿したいけど、方法がわかりません」といった一文を見かけるけど、投稿方法は至ってカンタン。書式、題材などは気にせず、心のままに手紙をシタタメてポストに走れ!! それだけでオーケー(©ダッチ)なのだ。よろしくー。

(ときめき担当：田淵健康)

2001年 夢中の旅

よく、「アンケートハガキなんか「アイランドに投稿したいけど、方法がわかりません」といった一文を見かけるけど、投稿方法は至ってカンタン。書式、題材などは気にせず、心のままに手紙をシタタメてポストに走れ!! それだけでオーケー(©ダッチ)なのだ。よろしくー。」

☆二十一世紀に入り、人類はかつてない平和な平和な世界の建設に成功していた。それまで武器開発に向けられていた努力は、娯楽の探求に向けて、ゲーム業界は基幹産業をも凌ぐ隆盛を誇り始めた。その風潮は文化面にも及び、二十世紀の末に行われた新風営法の改正をはじめ数々の改正が行われた。そしてその運動の決め手となったのはゼンジン・石井博士のゲームを題材とした論文のノーベル賞受賞である。これでタガが外れた格好となり、教科書にも「ゲーム史」が登場するまでになった。

「甘ったれるんじやありません! めくり大キック小足2発同時押しアッパー昇龍拳なんて基本じゃないの! とたりのえふあるえすえぬおちやんなんかもうソニックジャンプ大パンチやがみ小パンチキャンセルソニック、ニーバスターで移動しやがみ小パンチ3発立ち中パンチキャンセルサマーもできるのよ! 悔しくないの!」

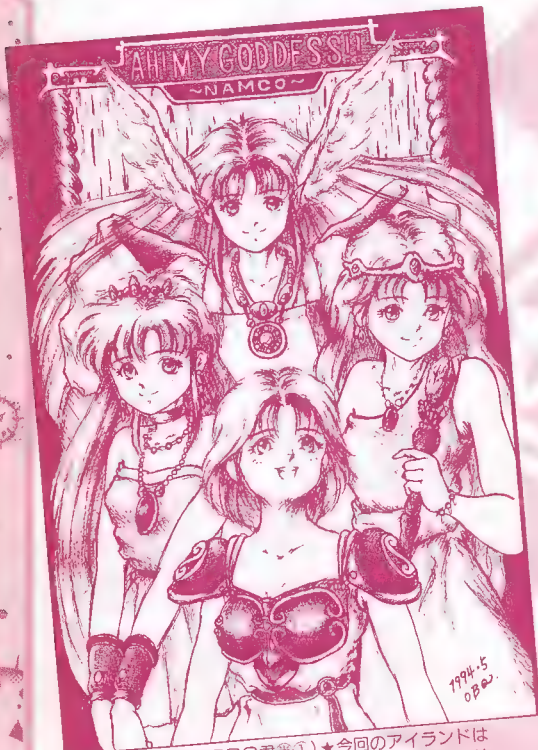
「ええと、4人:かな?」
「4人?冗談じゃないわ! 最低10人は抜いてくれないわ!」
「(小声で)うるせー、クソババア。テメエがやってみろってんだ!」
「どうしてそう口答えするのよ!」
「...!! (ダメーシでしゃべれない)」
「わかったわ:もう格ゲーはいいわ。次! 反射神経の訓練よ!」

「はいそこで切り返し!一秒」

に「実戦」と称して勝ち抜き戦すら行われていたのだ...
「何ですって?」
「いえ:何でもありません!」
「そうそう、今日健康ちゃんゲーセンに行ったわよねえ:何人抜いたの?」

で安地に入って! ほら! ポーナスポイント逃がしたじやないの! 何やってんのよ! じゃんとマップ覚えなさい! じゃ次バズル! 駄目よ! 五連鎖は30秒以内で! はい次アクション! さっさと進みなさい! 一ドットもダメーシを受けなかつたらスベシャルボーナスよ! え? 筐体がすぐに消えた? 何わけの分らないこと言ってるのよ! 次、ムービング大型! ドライブ! ピンボール! チェルノブ!」

その昔、ゲームは娯楽であったという...
(神奈川県 日本最大の夢君(®))
★うー、ゲーム文化がガンガン発展はするのは嬉しいっすけど、必要以上に苦しむのはヤダなあ。



↑(神奈川県 愛野OBQ君等↑)★今回のアイランドは御利益オーバードライブ! 豪華絢爛、時代を創った女神さまたちと一緒に、今月も行ってみよう!



男は黙って ひかるちゃん

男は黙って ひかるちゃん

☆最近、ゲームセンターで珍しいものを見た。それは、ゲームの行列待ち。しかもシューティングゲーム。

それは、そう極上パロディウス。ここ最近まで格闘ゲームをするのに待っている人が並んでいるのは見かけたが、そのほかのジャンルのゲームでの順番待ちあまり見かけなかった。やはり、最近ゲームが求めているのは画期的なシューティングなのではないだろうか。

そんな中でも心配なのがゲームセンター自身。最近のゲームセンターでは、格闘ゲームは一通り揃っているものの、ほかのジャンルのゲームは全くそろっていないといった店が結構ある。

格闘以外のゲームが活気づいてきた今こそ、まさにゲームの一大変革のときなのかもしれない！
(鹿児島県 隣のあいっつにウラララ君◎)

シューティングの一大ヒットとなったみたい。日曜とかはよくカップルが二人で興じているのを見かけるしね。

ゲームデータの 充実を!

☆DATAのコーナーを作ってください。

ゲームセンターから報告されるランキングなどだけでは満足できません。しかも、ランキングも上位15位までしか載っていないですし。アンケートハガキを工夫して、読者からいろいろなDATAを収集して発表するコーナーを作ったらどうでしょうか?

読者ハガキによる人気ゲームBEST10や、好きなキャラクターBEST10、バランスの悪いゲームベスト10etc。累計を出して行けば盛り上がるよ。
しかし、ハガキかどうかどうしても少ししかDATAが取れないでしょう。そこで、1ペーシすべてを使うぐらいの質問書を作って、たくさん読者からのDATAを取ったらどうでしょう。

対戦ゲームで女性に負けるとすげー悔しいが、裏に回って顔を見てみると実はかわいかったりする。こんなとき、いままでの悔しさは吹っ飛んで、おともだちになりたいと思ってしまう自分が少しかわいいと思う。

(東京都 久我雄大君◎)

問書を作って、たくさん読者からのDATAを取ったらどうでしょう。

表はメジャーな質問(毎回同じ)、ウラはその号のテーマに基づく質問、例えば「今回はゲームミュージックについて、あなたはゲームミュージックが好きですか?とか、CDを買ったことありますか?とか。その理由もね。

あと「ゲーム人気と地域性」とか。これはもしもしすと県ごとに人気ゲームが違うのではないかと、人気キャラが違うのではないかと、ということを書いてみる。など。

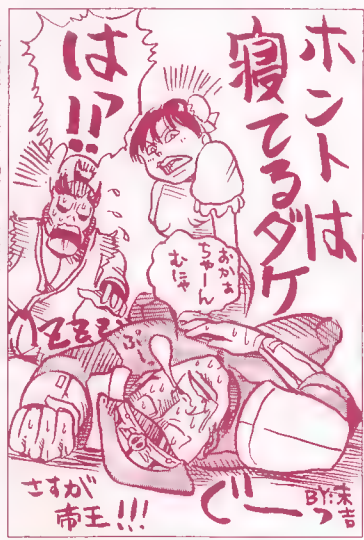
結構面白いと思うのですが、こんなのは無理ですか? (神奈川県 ツッコメン君◎) ☆おつ、地域ごととして名案かも。地域ごとのデータとかは、結構面白いものが出てくると思うのだ。

今、世界が動き出す

☆最近「世界」を魅せてくれるゲームが少なくなってきたなあ…と思う。



★(愛知県 UNDER-TAKER君◎) ★コットンラスボスのウールさまだ♡…しかし相変わらずマイナー路線好みですな…。



★(京都府 末吉君◎) ★興義、サイコスリフなので(♡♡)。

★見る者を幻想の世界に引きずり込み、異世界にトリップさせる…それがゲームのゲームである所以の一つであり、最大の特性であると思うのだ。

格闘ゲームから挙げるなら、しんみりとしたスタッフロールが一つの武闘会の終わりを感ぜさせてくれた餓狼2が気に入っている。

ブラウン管越しに世界を感じることもできるほど、魅力的な世界をもったゲーム…事が容易でないのは十分承知しているつもりだが、これからはまた、そんなゲームもぜひ

リベラルこそ日本の心(?)

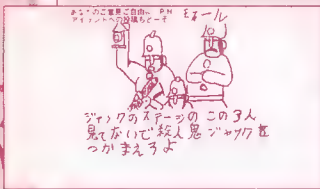
人々が非常に多いらしい(バイソンもアメリカ国籍なのに…ヒドイ)。

また、以前アイランドに載っていた投稿によれば、インドではダルシム使いがこれまた非常に多いらしい。

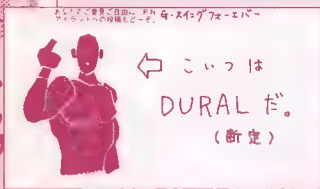
この調子でいくと、エゲレスではキャミイがスパイラルで飛び交いまくり、エスパニアではバルログがひょひょーと叫びながらホーミング三角飛びなどまくっているのではなかるか。

ところがどっこい日本では、リュウ、本田を使う人はまあ少なくはないが(本田は少ないか?)、ケン、ガイル、キャ

☆聞くとところによると、メリケンではガイルorケンを使う



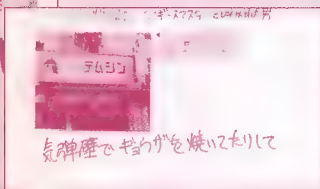
◆⑧スコットランドヤードはマイペースなのだ。



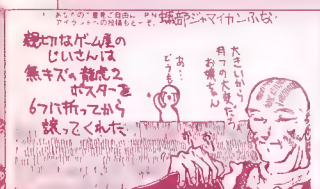
◆⑨あっしには何のことやら(汗)。



◆⑩モンコレ人は本当に餃子を食べたのか?



◆⑪優しさは罪。



◆⑫実は歌い屋とか。



◆⑬もう...そっとしておいてくれ。



◆⑭まだ恥じらいは残っちゃうわい。

宇宙に轟く その名にかけて つつこみ三昧

☆ネビュラスレイのキャラクターはバリバリのドイツ語なのに、なぜゲームタイトルは英語なのだ? 自機も「Fighting Ray」だし。実はアメリカ対ドイツのゲームだったらしい(←しない)。

(大分県 らりぱっば中西君◎)

◆★最初私はゲームタイトルを「ネビュラスレイ」と心の中で読んでいたので、事実を知ったときはちょっとかなびかったです。

☆5/30・6/15日合併号、「神もしりぞく悪魔もビビる超攻略」っていうのはN(ニュートラル)みたいでよかった。by真・女神転生(新潟県 メガテニスト君◎)

◆★え? アイランドの属性ですか? もちろんL(ロウ)ですよハハッ(←すでにカラス)。

☆結婚祝いにNEO・GEOをもらい、ソフトを3本(サムスピ・ガロスベ・龍虎2)を買って込んで、2週間後に離婚の危機にさらされた大バカ野郎は俺です(プレイ時間を1日1時間と約束して、夫婦最初のピンチを乗り越えました)。

(神奈川県 おみつ君◎)

◆★な、なんか前途多難そうですががんばって円満家庭を築いてくださいな。



◆(東京都 武村さつきさん◎) ★大きめのしっぽ(?)がむやみに可愛いぞ。

◆(大阪府 MINOYA君◎) ★パーティープレイにこそ、このゲームの醍醐味アリだ!



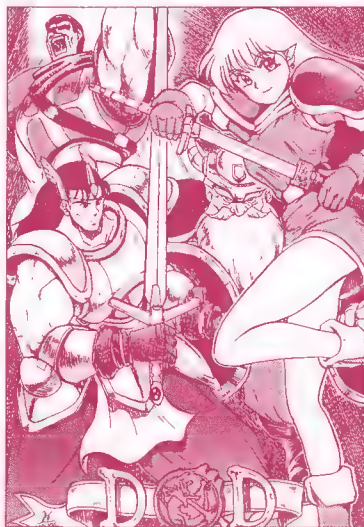
◆(静岡県 亀屋敷夜す子さん◎) ★敵は食欲! これぞ究極の自分ごとの闘い!



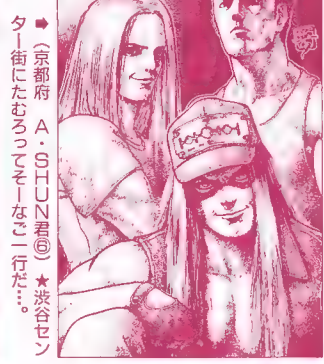
◆(埼玉県 如貝君◎) ★闘いの果て、涙と引き換えに撫なだものは、何?



◆(福島県 細雪純さん◎) ★では問題です。キャミの生まれはこの国でしょうか?



◆(北海道 麒麟翔さん◎) ★あの縦ロールが個人的に好きなのだ(秘密だぞ)。



◆(京都府 A・S・HUN君◎) ★渋谷センター街にたむろってそーな一行だ。



◆(鹿児島県 飯田昭子さん◎) ★嵐となりて駆けるー奴に届くまで。

ミイ、春麗、ザンギなど各キヤラに根強いファンがあり、無国籍状態と化している(ちなみに私はベガさま使われ)。ゲームだけに限らず、町を見渡せばフランス料理店、中華料理店、ドイツ料理店、イタリア料理店、カレーショップなどが所狭しと並んでいる(ちとオーバーか、日常生活にも平気で外来語を使っている)。

ことなかれ主義だったり、物価が高かったりと気に入らないことも多いけれど、こんな寛容な日本が私は好きだ。(東京都 ゲーセン100世紀君◎) ★まあこれわらない国はどことんだわらない所もあるけど(日本はまだこれだけの国か?。閉鎖的なこだわりより、ポワワンといーかげんなほうがいいのかも)。

燃えよ青春!!



追悼・東亜小特集

「東亜プラン倒産の報を聞いて、ショックを受けた。が、それ以上に弟がショックを受けた、私に言った。
「もう東亜のゲームできないんやなあ...」
...うん。もう二度とね。
(京都府 宝光坊春樹君Ⓚ)

☆東亜プラン倒産ってまじですか!?
ガーン、私は飢える、飢えて死ぬ。明日の朝日は昇らない。
(大阪府 剣ロードさんⓁ)

☆どうとう東亜さんまでもが倒産してしまいましたか。格ゲーだけがもてはやされるこの時代では、生存が難しかったのでしょうか。東亜さんにはもったなくさんゲームを作ったってほしかったです...。
ここで思ったのですが、東亜さんは今の格ゲーブームに潰されたのではないかと思います。

だとしたら今の格ゲーって何なのでしょう。業界を盛り上げるのではなく、逆に作用するとしたら...。
一度、業界および読者の声を聞いてみたいですね。
(北海道 テブナン佐君Ⓜ)

☆6月30日号のアイランドで知ったのですが、東亜プランが倒産したんですか？僕が一番大好きなメーカーなのに！ショックです...。
もう、タイガーヘリシリーズの新作は二度とプレイできないのですか？上村さんや弓削さんのノリノリMUSICも聴けないのですか？あぁっ何てことだ！
こゝは一発、キンキュー特集を！東亜プランよ永遠なれ！

（大阪府 大東亜計画A C K君Ⓝ）
☆格闘ゲーム潰けだった僕にシューティングの「素晴らしさ」と「熱さ」を教えてください
た東亜プラン：今はただ安らかに眠ってほしい。
けれど、どんな形であれ、彼らは再びあの感動を伝えてくれるだろう。
僕は、そう信じたい。
(東京都 下手の横好き君Ⓞ)

ゲームセンターに置かれていた大型筐体は、どのようにして処分(?)されているのですか？もしかしてメーカーさんが引き取ってスクラップにしているのか？(リサイクルできる筐体は別) なんとか、払い下げで一般人にも大型筐体が手に入らないでしようかねメーカーさん。
(長野県 クラウファン君Ⓛ)



◆悔やんでも悔やめぬこの切なさ。

（福岡県 新陰流さぶろう君Ⓞ）
★永遠に1億シューターの一番星なのだ。



小鉄じゃなきゃ

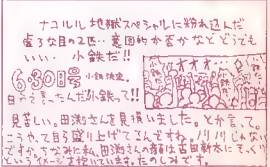
◆東京都・浦坪一昭君よりいただきました...どれほど私が追いつめられているか、おわかりいただけるでしょうか。(涙)。

悲劇の増スぺース「小鉄への路」

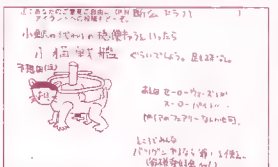
「これまでのあらずじ」
新声社の黒い翼に降り、ダダンダーンの小鉄のコスプレを強いられる人メになったアイランド担当、田淵健康。
彼は事件の自然消滅を狙い、なんとなく茶を濁して事を隠滅しようと思ふのだが、読者諸氏の妥協を許さぬ怒涛の催促の前にとうとう膝を屈し、ついに茨の道が始まった。
「小鉄への路」...破壊へと続く、怪羅の旅路なのである(ウソ)。
つーわけで第2回です。前回、小鉄に代わる「このコスプレなら許してやる」キャラを募集した所、来る来る来るの容赦なしのハガキ(泣)。やるんじやなかったとマクラを涙で濡らす毎日です。
では、読者様の慈悲に溢れたお便りを紹介しましょう。
☆キヤミイや舞ちゃんのコスプレはあまりに気の毒なので、アラビアンムーンで許してかわす。
PS あまりに不幸な出来事に、私も胸を痛め、失笑を禁じえません...(笑)。
(岩手県 ぴんくさんだあほおくんさんⓄ)
★どこらへんが許してつかかわされているのか説明を...。
☆かの「小鉄問題」ですが、僕は読サビで販売中の餓狼2帽子とテリリージャンパーでテリリーのコスプレをしてくれれば十分です。
ただし！それだけでは勿論つまらないので、「一日マネキン」と称して、⑤屋の前で「OK！」と叫びながら帽子を投げては拾い、投げては拾いを開店から閉店まで延々と続け、その回数はもちろんアイランドで発表して...ああ、僕ってヤナ奴...。
(京都府 邪虎丸龍次君Ⓞ)
★いや、君はまだ良心的なほうですよ。ううっ。
☆あれは、要するにアイランドでミスをする、地獄のような苦しみ(小鉄のコスプレ)を味わわなければならぬんだということだと思いませんか？
が、誌面に載せた以上は公約になりますのでやってください(●結局救われぬ)。救済措置としてV・F「晶」の八極拳の実験台になる。V・F2に参加もできるし、クレジットに載るかも(●載らないってば)。
(滋賀県 茜色君Ⓞ)



◆②できればバリアなしで願えませんか。



◆③...もはや退路なし。



◆④どうとうケモノネタまで...ああっ！



◆(神奈川県 うつぼ君Ⓞ) ★早まっちゃいかん、早まっちゃあ...(経験者は語る)。

☆あれは、要するにアイランドでミスをする、地獄のような苦しみ(小鉄のコスプレ)を味わわなければならぬんだということだと思いませんか？
が、誌面に載せた以上は公約になりますのでやってください(●結局救われぬ)。救済措置としてV・F「晶」の八極拳の実験台になる。V・F2に参加もできるし、クレジットに載るかも(●載らないってば)。
(滋賀県 茜色君Ⓞ)

☆「このコスプレなら許してやる」？またそんな企画を作りますか？そんなに小鉄がイヤなんですか？フンドシがイヤなんですか。
ええーい男だったらいサギよく小鉄になるのだー！(小鉄ファンより)

☆「アイスマン」やるべし。そして「アイスマンアイランド」のトップを飾るのだー！(小鉄ファンより)

（熊本県 トラトラ君Ⓞ）

そして... 誰もいなくなつた!!

こちら こだわり派



ありがちツシュ パート②

- ★118号の可能を不可能にする男君に続く「ゲーセンの法則」第2弾。
- 1・クリアしかけたゲームは次の日なくなる。
- 2・格闘ゲームで、使い慣れたキャラでプレイしているときほど、誰も乱入して来ない。
- 3・両替機で、自分の後ろに人が並んでいる時ほど、お札がしつこいくらい戻ってくる。
- 4・小さい店ほど異様に客が多い。
- 5・偶然好ブレイヤや大道芸ができたときに限って、ギャラ



◆(県名は?ババイヤバラノイ君?)★史上最強のテキ屋が今ここに!!(?)

- 6・最初のほうの面でタコミスしたときほど、先の面によく進む。
- 7・音楽のいいゲームの筐体は、音が小さい。
- 8・自分のやるゲームに限ってボタンがおかしい。
- 9・さらに蛍光灯の真下。
- 10・他人にとつての安地も、自分は死ぬ。
- 11・風のように復活したレゲエは、誰もやることなく、やはり風のように消える。

店のルールを守れない店員って

★先日、ふと立ち寄ったゲーセンでのことです。ここでは「ストIIブームの後にあちこちにできた、よくあるタイプのゲーセン」とだけ記しておきます。

店の前には学校帰りの中高生のもと思われる自転車が10数台とまっております。店内では中・高生が店の中央に据え付けられた対戦台で、エックスやらワーヒー2 JETやクスの対戦に興じていました。そんな客層を考慮してか、店内の至る所に「店内禁煙」と書かれた張り紙がしてあります。

「なかなか感じのいい店じゃないか。私は張り紙を見て思いました。しかし、それは最初の数秒間だけでした。エプロンをつけた店員とおほしき人物が店内を見回るでもなく、機械の手入れをするでもなく、多分常連なのであろう2〜3人の少年と談笑している姿が目に入ったからです。」

「極バロ」の交通標識ステージはなかなかハードです。でも、実はゲームの難度のことではなく、標識のほう。現在、自動車教習所に通っているの、アレを見ると頭がイタくなる…。かなりハードなステージだ!!

(愛知県 アンダーテイカー君◎)

★しかし、アイスマンで本当に読者諸兄は納得してくれるとは思えんのだが…。

☆小鉄のコスプレするならするでさつとやりなさいよ。男らしくない。九州男児でしよチミイ：くくく。

(愛知県 7/1はま団のライプ君◎)

☆小鉄の代案として⑦のマスケットキャラ「ムーちゃん」

「ま、そんなこともあるさ。休憩中かもしれないし」と、私は店内を一回りして、店の隅にあったぶよぶよを見つけてプレイし始めました。

その時のことでした。禁煙のはずの店内のどこからともなく、タバコの匂いが漂ってきたのです。

「また店のルールを守れない客が入ってきたんだな。ま、そのうち店員さんが注意にくらう」

はじめはそのくらいに思っていたのですが、タバコの匂いはいつの間におさまらない。そうこうしているうちに、GAME OVER になったので席を立ち、振り向いた私の視界に飛び込んできたのは、さっきの店員が対戦台に座ってゲームをやっている光景でした。しかもタバコを吸いながら。

私は愕然としました。彼がサビスイッチを使って(つまりリタダで)ゲームをやっていたかどうかまでは確かめられませんが、それにしただけで勤務中にゲームするなんて。ましてや、禁煙の店内でタバコを吸っている人を注意す

を推します。かつてのバイオ氏よろしく読サビのNewアイテムを装着して毎号目次に登場すれば一石二鳥う。人氣に火がつけば夢の表紙を飾ることもできるし(なおゲー太郎はダチウの卵で作る。

にしても、こーゆーの考えるのって本当ワクワクしますね(仏心のカケラもねえ。(京都府 K.S.W下僕君◎)★私みずからムーちゃん改造計画にトドメを刺せ、と…。☆ああ、結局今回も光明を見いだせないまま終わるのね(泣)。

このコーナーに思う所あれば、皆様ヴァリアヴァリアおハガキください。とくに救済ネタ。涙に奪れつつづく

る立場にならなければならぬはずの店員が、真つ先に自分の店のルールを破るなんてありませんでした。

「店内禁煙」の張り紙は何だったんだ。私は考え込んでしまいました。ゲームを終えた彼は、考え込んでいる私の横を、何事もなかったかのように通り過ぎ、カウンターの前に腰掛けて新しいタバコに火をつけ、そしてテレビを見始めました。

それから半時間ほど、私はその店にいましたが、タバコの匂いがとぎれることは、遂にありませんでした。

(和歌山県 佳蘭世君◎)★お客として、ブレイヤとして誠意を持って店に接するんだから、店員さんにもそれなりの心意気を見せてほしいものです。店員さんの態度も、ゲーセンの善し悪しに大きく影響しているのですから。

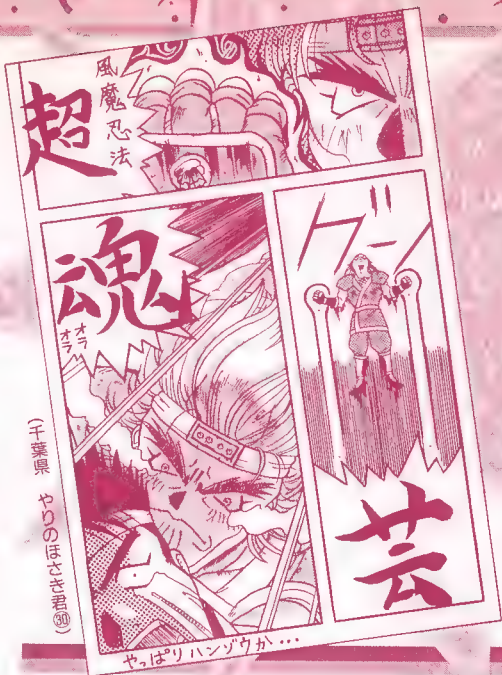


◆(京都府 笹岡ゆりのさん◎)★うむ。早いところを出しておくなまじ。



◆(東京都 騎崎ばるたんさん◎)★目指せ!!日本最凶のダルマニアン!!

極めて 理不尽に登場



千葉 葉 やりのほさき君(監)

最後の挑戦状 『ファイターズヒストリー ダイナマイトより』

☆男の下に一本のビデオテー
プが届いた。差し出し人は「K」
となっているが、彼はこんな
な物を送り付けてくる相手に
心当たりはなかった。

「イヤな予感がする...」
胸騒ぎを抑えつつ、男はビ
デオテープを再生することに
した。数秒間の砂嵐が続いた
後現れたのは、画面を覆い尽
くすほどにアップで映った見
覚えのある人物...
「カルノフ！」

目に映った物体に対し、男
は戦慄と恐怖を覚えた。
(こいつのことはよく覚えて
いる。いや、忘れられるわけ

がない。昨年参加した「グレ
イト・グラップル」という武
闘大会で一度闘ったきりだが、
あの面構えと体型は人間とは
思えないほど醜悪だった。今
更何の用があるのかは知らん
が、こんな物を送ってきたか
らにはそれなりのことがある
に違いない)

男は気を取り直し、固唾を
飲んで画面を凝視した。

「ハロー！元気がいい？ロシ
ア生んだ闘う肉体正統派ディ
ドル、カルノフことカルちゃん
んでーっ！お！みんな、わたし
のこと覚えててくれてる？ち
ゃんと覚えててくれな！ちや
んやいや！カルちゃん泣いちゃ
ゅうから！ちやんてね、エヘ
へ。」

あのね、今回は大事存御用
なあって、こうしてビデオし
たーを出しちゃったわけですよ。

え？なんでみ手紙にしろな
たのんで？それほわえ...み
手紙だもやキさんに食べられ
ちゃうから！ちやんちやんて
♥キヤハハハ☆

あ、そうそう、本題に入る
わね。大事存御用というのは
実ほ！今年もめでたくグレ
イト・グラップルを開催するこ
とに決まりましたー！わーわー
っ！ヒューヒュードンドンパ
ッパッ！！あ、これで、ま
た素敵の友達と一緒に目一
杯遊べちゃうのね！そのこと
を考えただけでカルちゃんも
う嬉しくなっちゃって、思わ

ゴロから火が出ちゃう。
ファイヤ

でもね、あんまり喜んでほ
かりもいられないの。どうし
てかっというね、恐ろしくこ
の大会は今年で☆えんご、
つまりおしまっことばっ
っちゃいそうなのよ。

えーん、みんなともう会え
なくなっちゃうん、カル
ちゃんさんほのいゆめーん！
と、泣いてばかりいむカルち
ゃんとは去年まででロング・
グッバイしたのであります！
みんなと出会ったことで身も
心も成長したカルちゃんの艶



福井県 ちやぶ台君(監) ☆ついでないと
きはトコトツについてないのね。

姿を篇とご覧あれ！
さあ、今年もカルちゃんに
会いに来てね！合言葉は「グ
リート・グラップルに参加す
るツチ♥」絶対来てね！♥
あ、いつかっけほめーい！もう
一つおぼいほこと言うの忘れ
てほめ、もう、カルちゃんっ
たらあてんぼ！てへっ！☆

あのね、今度の大会はほ、
まだみんなの知らない友達
がほめくさん遊びに来る予
定のよ！うーん、まだ新
しい友達が出来ちゃうん
で、カルちゃん期待でみ腹な
し、じゃあっ！胸が膨らんじ

やっ！
バル

というわけで、今度の大会
などおいても待ち遠しいカル
ちゃんでした。それじゃ、大
会であわ〜！ハ・シ・♥
グワッシャアアアーン...。
(愛知県「懲りない男」ナイ
スブラザー君(監))

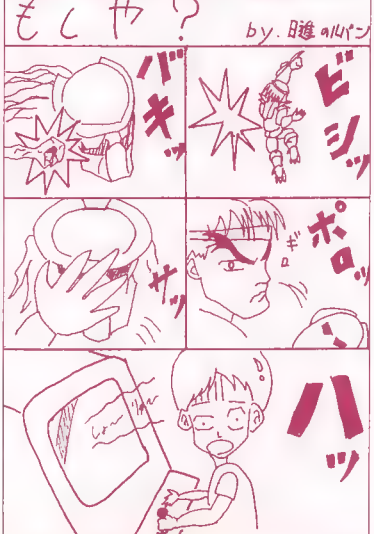
★あ、あうあう...この襲い來
る虚脱感と疲労感と逃れよう
のない目眩をどうにかして〜
...これ！ハッター！...



岡山県 山田三平君(監) ☆はあああ〜や
ちまったあ。



静岡県 大仏和尚君(監) ☆うっかりの一
言が惨劇を招く...のか？



埼玉県 日進のルパン君(監) ☆界の拳の
本家は地球外生命体だったりする(しない)。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部へハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人ととの連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人ととの接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで〇一番最初のハガキが来た時点で締め切り①

①掲載された次の月末で締め切り②
②締め切りなし③

買います

●メカドライブ用のテトリスを売ってください。希望価格を明記してW葉書で。③
(〒616 京都府京都市西京区嵐山樋ノ上町4-13 清水憲之)

●PCエンジンSCD1ROMの銀河お嬢様伝説ユナを2000〜3000円程度で売ってください。③
(〒857-01 長崎県佐世保市

原分町69-1 村川真哉)

●KICパナツイン、ナムコゲーム(アーケード)のテレカを適価で買います。希望価格を明記のうえW葉書で。③

(〒254 神奈川県平塚市袖ヶ浜11-6-503 関口智裕)

●ナムコのNG No.1〜32、37ゲームストNo.62、91と92のナムコカラーンター、UFOキャッチャーの人形と同じくらいの大きさのピラリスの人形を適価で買います。バラ可。③

(〒510 三重県四日市市川島町6637-1 高島みゆき)

●カブコンゲームミュージックV.O.1、2、3のCDを各4千円で買います。美品希望、帯のないもの不可。また戦場の狼、闘いの挽歌などカブコンのカタログも買います。希望価格明記のうえ、葉書で連絡ください。③

(〒254 神奈川県平塚市横内2-3-56-1 長島方 佐藤祐介)

売ります

●NEO・GEOの餓狼伝説スペシャルと龍虎の拳2をそれぞれ適価で売ります。どちらもゲームスト増刊付き。送

料をちら。希望価格明記のうえW葉書で。③

(〒426 静岡県藤枝市大東町1059-917 下河邊慎吾)

●ゲームのビデオ、LDを売ります。リストを送りますので、返信用の切手を同封して連絡ください。限定品多数有り。③

(〒581 大阪府八尾市二保2-82 寺谷友宏)

●家庭用ネオジオカセットのビュノボックスを売ります。美品・箱説付き、1本限り。希望価格明記のうえW葉書で。②

(〒262 千葉県千葉市美浜区磯辺5-15-2-306 松実容介)

●千葉麗子サイン入りネオジオロゴの帽子(赤)一つと龍虎の拳2の特ダポスター(2種、画鉄穴なし)数枚を売ります。希望の品、価格を明記のうえ封筒で。手渡しできる方有利。なんらかの返事がほしい方は80円切手同封で。②

(〒351-01 埼玉県和光市本町31-2-1004 木内俊介)

●NEO・GEO本体+ソフトウェアティンクスティックNEO+龍虎の拳2+サムライス

ピリッツを4万円です。②
(〒942 新潟県上越市上源入380-7 高橋輝)

●私のギャルズアイランド(必要なら2冊)をあなたの

交換・その他
(〒183 東京都府中市緑町1-23-7 浜田勲泰)

PCエンジンSCD用天外魔境ジライアの限定版と交換してください。まずはW葉書で。①

(〒183 東京都府中市緑町1-23-7 浜田勲泰)

●当方のNEO・GEO本体+コントローラー×2+メモリーカードと貴方のPCエンジンDUO(十天外魔境ジライアSCD版を交換してください。③

(〒74-06 広島県賀茂郡黒瀬町丸山331-20 柴田貴光)

●私のゲームミュージック

文通希望!!
ストII、サムス、餓狼、投げが好きの方 お手紙下さい。なすばら一緒に本名で作りますか。
〒997 福島県田村郡三春町八島台5-1-3 55-115
吉田 亜希子 さま
しりぞけ③

文通がイラ交して!
◎国・年齢・性別問いません!!
格闘ゲーム(餓狼、ストIIシリーズ、ワールドヒーローズとか、サムスピとか)が、龍の拳も。あと、ウィザードリィとか好きなひと。返事は絶対にいたします!
初回80円切手同封でお願いします。
住所 〒510-01 三重県三重郡桶町北五味交979-2 三品真澄 まで③

JANNE

究極伝説! はなちゃんの大冒険
B-TYPEが今夏発売決定!
今夏発売決定!
◆(大阪府 天丸君)

ゲームストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎月発売の10日後あたりです。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント! さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だ一つ。〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 新声社ゲームストアイランド係

「ゲームも遊園地なほど一緒に遊んでくれる人募集」
休日になんか遊んでくれる人募集
頼りに自信の子は男勇者。中3の子っこつきあひ あふいと下れん遊んでくまん
〒262 千葉県花見川区花園5-9-12 飯島美和子 マデ③

D「ワールドヒーローズ」「同2」「餓狼伝説」「同2」「ソニックウイングス」「バックン」全部と、あなたの「ギャラクシーフォース/GSM1」を交換してください。③
(〒252 神奈川県藤沢市亀井野2-46-13 安井洋介)

HUCEC'94

歡

喜

創

造

ヒューマン コンピュータ エンタテインメント・コンテスト '94

HUMAN COMPUTER ENTERTAINMENT CONTEST '94

現在コンピュータを利用した創作環境は多様化しつつあり、かつ、その環境は個人レベルでも利用可能となってきました。ヒューマンクリエイティブスクールでは、将来のコンピュータ・エンタイナーの登竜門となるべく場を提供したいと思います。「才能のある人達にスポットライトを当て、新しいエンタテインメントを創作する道を拓くこと」これが本コンテストの開催理念です。

- 応募締切 / 平成6年9月30日 (当日消印有効)
- 応募作品 / 未発表のもので自作のもの。個人・団体応募可。
- 著作権 / 応募作品の著作権は、応募者に帰属致します。
- 入賞 / グランプリ賞金100万円
※その他、部門賞、各社協賛企業賞あり。
- 発表 / 平成6年度、ヒューマンクリエイティブスクール学園祭
(平成6年11月開催)にて、審査結果発表及び授賞式。

主催 / ヒューマンクリエイティブスクール
 共催 / 株式会社日本パーソナルコンピュータソフトウェア技術研究所
 後援 / 社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
 財団法人マルチメディアソフト振興協会 / 財団法人ソフトウェア工学研究財団
 協賛 / エプソン販売株式会社 / キヤノン販売株式会社 / シャープ株式会社
 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント /
 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社 / バイオニアLDC株式会社

※応募規定詳細および審査環境詳細等につきましては、募集要項を下記宛にご請求下さい。

募集要項請求先・お問い合わせ先 / ヒューマンクリエイティブスクール内 HUCEC'94運営事務局 Tel. 0422-23-1111 F.180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

●'95年度ヒューマンクリエイティブスクール生徒募集!! 学校案内は電話にてご請求下さい。

募集部門

1. プログラム部門
2. ビジュアル部門
3. サウンド部門
4. 企画・アイデア部門





INTERVIEW

公開直前スペシャル企画

テリー・ボガード役

錦織 一清インタビュー

テレビのスペシャル版に引き続きテリーを演じることになった錦織一清さんにインタビューをして来たよん。7月21日には彼の歌うエンディングテーマ、「夜明けのレジェンド」のCDシングルも発売されるぞ!

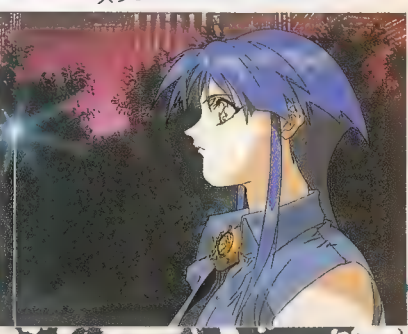
「影のあるヒーローがいいね」

似てる(´▽´)って思いますか?
 錦織 俺って結構ひねくれているところがあるんだよ。テリーも屈折してるとしてよ。天の邪鬼的な所があったりね。親父が死んだと見てたり、それで修業に出て、子供時代はメッタメタにやられたりし

ゲームはよくやるんですか?
 錦織 ゲームセンターには行きませんが、家でSFCなどで遊びます。一度NEO・GEOをSNKの方にさりげなくおねだりしたことがあったのですが、「わかりました」とおっしゃって、社名入りポールペンをくださったという……(笑)。ポールペンじゃゲームできないよね。
 SFCで練習しているんですが、映画のイベントでNEO・GEOの対戦をする時には、ボタンの位置などとても苦労しましたね。
 キャラは何を使用しますか?
 錦織 それはもう、テリーから浮気はしませんよ。だって他のキャラ使えないんだもん(笑)。アンティやキムに比べたら、主人公のテリーは弱いけど、でもテリーを使う……自分とテリーで



- 夏休み劇場用アニメ、餓狼伝説のキャストینگが決定。ラオコーン、スーリアらのアニメオリジナルキャラがどんな風にストーリーにからむのか楽しみです。ところで麗子ちゃんて……?
- テリー ボカド
- アンティ ボカド
- 難波 圭一
- ジョー 東
- 檜山 修之
- 不知火 舞
- 三石 琴乃
- ラオコーン ゴダマス
- 三木 眞一郎
- スーリア ゴダマス
- 桜井 智
- 八万
- 速水 奨
- パーニ
- 井上 瑠
- ジャミン
- 内海 賢二
- ギース ハワード
- 柴田 秀勝
- キム カツファン
- 中村 大樹
- ビッグ ベア
- 江川 央生
- リチャード マイヤー
- 佐藤 正治
- ビリー カーン
- 西村 智博
- リリイ マクガイヤー
- 井上 喜久子
- 山田 十平衛
- 八奈見 乗児
- タック キング
- 三ツ矢 雄二
- 麗子ちゃん
- 千葉 麗子
- チン シンザン
- 茶風林
- ローレンス ブラッド
- 戸谷 公次
- セバスチャン
- 沢木 郁也



6月12日(土)ネオジオランドで、とあるイベントがおこなわれた。
 なんと天下のアイドル千葉麗子様VS天上の監督、大張正己監督のスペシャルマッチと大張監督みずからのレッスン



て、どうやったら強くなれるかってずっと考えてた人間だから。まあそんな頑固な点が共通してるかな？

——では、餓狼伝説アニメは別として、子供のころはどんなアニメや漫画がお好きでしたか？

錦織——そりゃあもう梶原一騎先生の作品だよ。あしたのジョー」「空手バカ一代」とかね。今のアニメや漫画って昔の物とは違うでしょ。特にヒーローがさ、昔のって「あしたのジョー」にしても、「タイガーマスク」にしても、どこか孤独じゃない。孤児だったりしてね。脚光を浴びてる姿とは違う影のある姿ってのが、今のヒーローにはないでしょう。そういう意味でも、この餓狼伝説ってのはいいと思うんだよね。アンディや舞などがいても、結局はテリーが一人で立ち向かっていく。ジョー東は大ホケだし（笑）。

——もし餓狼伝説で、他のキャラクターを演じられるとしたら、誰を演じてみたいですか？



ね。難波さんだったって俺の真似するもん。だから映画の中で（本来ならアンディのセリフの）一力所だけ俺が「舞」って言うって、観客に向けてクイズしちゃおうか？なんて言い合ってたんだよね（笑）。難波さんと俺の声って結構似てるみたいで、よく言われたりするの。まあ、まさに「兄弟の声」っていうんだろうね。

——もし実写で餓狼伝説をやるとしたら、ご自分が

テリー役を演じてみたいですか？

錦織——そしたら俺、体作らなきゃ。それこそ修業してパワーアップくらい自分で出せるようにしないと（笑）。

——テリーはTV版餓狼でスリーアと、今回の映画版でスリーアと、それぞれいい仲間になっていますが、どちらがテリーにお似合いだと思いますか？

錦織——スリーアっていいところのお嬢さんだし、リリイは貧しいところの出身だよ。どっちかっていえば、リリイのほうがテリーと合ってるんじゃないかなあ。同じような境遇で育ってきたという、仲意識みたいなものかな。

——大張監督に何か注文などありますか？

錦織——今回の映画に限っていえば、もう少しくらい愛をささやくシーンが欲しかったなあ、といったところかな。そうすればもっとラストシーンも感情移入できたのになと思います。

——最後にこの映画を見る人たちにメッセージを。

洋画に比べてすぐリリアスティックになっちゃう。いい意味での荒唐無稽さが欲しい。アニメでそれができるじゃない。絶対ないんだけど、こういうのがあったらいいな、こういう人がいたらいいなって思えるような、夢を追う作品があればいいじゃない。だから例えばキャラのコンセプトをする人だけ、あの人は僕らがどうこういう前に、自分で自分の中に作品を取り入れて楽しんじゃって。ああいうのっていいと思うんだよ。

——映画を見終わった人が、映画の中に入っちゃって、それを一緒に体験できるような、そんな作品でありたいよね。

——どうも長い時間ありがとうございました。おつかれさまでした。

錦織——おつかれさまです。

——最後にこの映画を見る人たちにメッセージを。

さて、今回取材にご協力いただいた六本木プリンスホテルからナイスなお知らせだ。同ホテルでは、7月1日から超かっちょいいプールをオープンしているのだ。プールと宿泊・食事がセットになったサマープラン、または食事がセットになったプール&グルメプランというのがあるのだ。プール&ランチなら4000円で楽しめちゃう。映画館を出たら、六本木プリンスにGOだ！

で、声優（ジョー東）の檜山修之と、おなじく声優（不知火舞）の三石琴乃の対戦も実現。盛り上がる。

ゲストのみならず、今度は熱い対戦が終ると、今度は全員そろってのごあいさつ。

イベントを終えると、大張監督&千葉麗子ちゃん、映画の前売り券を買ってくれた人に、ポスターや握手の特典だ。しかも、千葉麗子ちゃん、ゲストの皆さん。左から三石さん、桧山さん、大張監督、桜井さん、千葉さん。



はサインまでしてくるサーピスぶり。ファン感涙で、大いに盛り上がったイベントであった。みなさん、おつかれさま！

目が見えぬ。こうでなくちゃね。



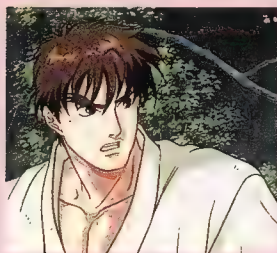
いよ公認のストIIトレーナー・サイター・ム
 音も時をさげないところろ、それでは各種最新
 情報をお伝えするぜ。

ストIIアニメ FIGHTER II 直前情報

最初は、アニメのキャスト
 イングが決定したという情報
 から。まずは主人公のリユウ。
 これには映画ヒーバップハ
 イスクールなどに出演してい
 た、清水宏次朗が、声をあて
 るぞ。そしてそのライバル、
 ケンには元いとも青年隊の
 羽賀研二。ストII人気No.1の
 キャラ、チュンリーにはアイ
 ドルの藤谷美紀が、決定。そ
 して、あのパンクラススの格闘
 家、船木誠勝がフェイロンの
 声を担当。

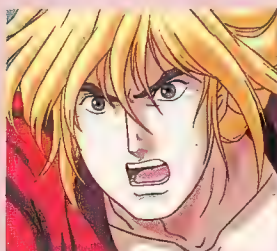
その他、現在までに決定し
 ているところでは、キャミイ
 に佐々木庸子、ガイルには津
 嘉山正種、ケンの恋人のイラ
 イザには、鶴ひろみが、決定
 している。

そしてゲームには登場しな
 かったが、リユウ、ケンの師
 匠として、一部にカルト的な
 ファンを持つ天本英世の出演
 も決まり、なかなか楽しみな
 顔ぶれがそろったようだ。



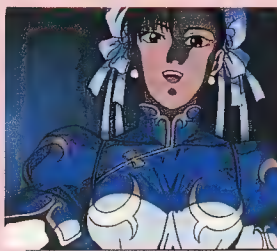
清水宏次朗

リユウ



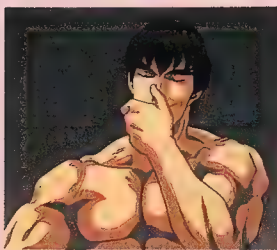
羽賀研二

ケン



藤谷美紀

春麗



船木誠勝

フェイロン

ストリートファイターⅡ イメージ ミュージアム 開催!

お次は、映画を観に行くこと
得てしまっぞ情報。8月31
日まで劇場に来てくれた人
全員にストⅡキャラクターホ
ルダーがプレゼントされるぞ。
キーホルダーは、全12キャラ。
残念ながら新キャラ4人
はいないのだが、それでもか
なりウレシイアイテムだ。
どれももらえるかは、運し
だいなんだけど、何度も劇場
に足を運んで全員そろえてみ
るっていうのはどう?



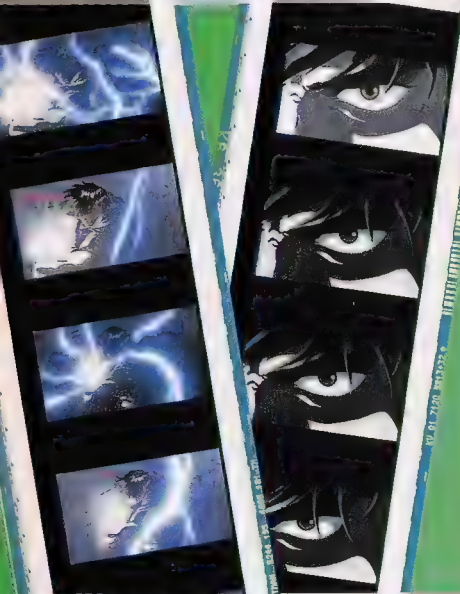
ストⅡアニメのセル画はも
ちろん、門外不出だった各種
開発資料、イラスト原画、さ
らには、TVCMなどで使用
された衣装、小道具などを一
挙に展示するもの。めったに
見られないものだけに、要チ
エックだ。
7月20日(水)~25日(月)
大阪 大丸 梅田店
イベントホール
7月26日(木)~8月2日(火)
渋谷 PAO
キッズフォーラム
8月4日(木)~14日(日)
池袋 LOFT
ロフトフォーラム

映画「ストリートファイターⅡ」 必殺技ネーミング・キャンペーン

映画のラスト15分の死闘で、
リュウ、ケン2人が繰り出す
「新必殺技」に名前をつけよ
う。官製八ガキに「新必殺技
名」と住所、氏名、年齢、職
業(学年)、電話番号を書い
て、以下のあてさきに送っ
てください。
映画を見てなくてもOKだ。
賞品も盛りだくさん
郵便番号1004
東京都中央区銀座3-2-17
東映株式会社
「ストⅡ必殺技」係
9月2日(金) 当日消印有効

7月17日(日) ストⅡファン 決起集会 IN渋谷

ストⅡファンのために映画
の決起集会を渋谷の町にて、
行います。内容は、次のとお
り。
7月17日(日) 午前11:00~午
後4:00
渋谷109店頭前スペース
・篠原涼子オンステージ
・スーパーストⅡゲーム大会
・映画ストⅡクイズ大会
・ストⅡコスプレ大会
などを予定。ストⅡコスプ
レ大会出場希望者は、当日、
午前11:30までに、渋谷10
9前にて受け付けを済ませて
ください。参加者には、スト
Ⅱグッズをプレゼント。



主題歌を歌う篠原涼子。

映画主題歌決定!

映画のほうの主題歌も、7
月21日にシングルCDが発売
になる。「恋しさとせつなさ
心強さ」と「がそれだ」
作詞、作曲、編曲をあの小
室哲哉が担当。歌うのは、篠
原涼子。
またオリジナルサウンドト
トラックも8月1日に発売とな
る。なおポーナストトラックと
して、基板音源のゴウキのテ
ーマを収録。さらには、初回
特典として、キャミイロ春麗
イラストステッカーがつくぞ!





WORLD
HEROES
2

特

集

ADK

帰って来た
メーカー
特集

第一弾

ADK

WHAT'S ADK?

最新ゲームスクープもあり!

手裏剣で敵をケチンケチョンに爆殺した
あげく、みねうちでござる、の一言で済まし
てしまふ(ニンジャコマンドー)豪快さ、
いい意味でのアバ外さを持つメーカー、
それがADKだ

Welcome to the ADK world!

構成：アナーキヤ-松井



ADK

ADKテケテケイ

インタビュー

我々ゲームスト突撃取材班は、周りの都合などにはケリをくれたあげくに、フラッシュロードなかんじ(詳細不明)の一方的な使命感に燃え帝都内神田をうって出て、一路帝田舎(意味不明)埼玉は上尾市へと北上した。

目的は、ただ一つADKへの突撃インタビューである。しかし、そんな我々を嘲笑うかのごとく上尾市は、謎のかまふるセンター看板にての迎撃だ。あなどりがたし、ADK! 風雲急を告げる展開に読者の興味もクギづけだ! 少なくとも私の計画では、そうなのだ。

てはさっそく、いってみようかあ!

担当:アナーキヤー松井



インタビューに答えてくれた開発の牛沢さん。



AR

まず確認させていただきま
す、アルファ電子さん最
初の作品は、1980年の
ジャンピユータでよろしい
んですか?

もともとウチは、オーデ

AR

本日は、お忙しいところす
みませんが、さっそくイン
タビューに入らせていただ
きます。

はい。

AR

イオ用の電子部品を作っ
ていた会社なんです。そこ
からテレビゲームをやっ
てみようということ。
どちらかというと、ハード
からスタートした会社なの
ですね。

AR

ええ。基板などは、完全自
社開発で。最初のころは、
開発アルファ電子、発売セ
ガというかたちが、多かつ
たですね。その後、SNK
さんと密接な関係になって
ゆくことになりました。
そしてNEO・GEOに参
入していくわけですね。

AR

そこらへんの、いきさつを
うかがいたいのですが。
とりあえずSNKさんのほ
うで、新しいシステムのハ
ードをつくり、今まにな
いやりかたで展開してい
くということでしたので、
それまでの関係から、ウチ
も参入していこうというこ
とになりました。

AR

最初のサードパーティーだ
ったんですね?
ええ。マジシャンロードが
第一弾ですね。NEO・G
EOソフト全体でも、かな
り初期の作品だったんです
よ。

AR

かなり難度の高い作品だっ
たと記憶しています。
そのとおりです(笑)。
NEO・GEOの参入第
一弾ということで、いろい
ろありました。今とはずい
ぶん、環境も違いましたか
らね、当時は。
なるほど。

そういえば今とずいぶん
違っていますね。

最初の頃はレンタルビデ
オとかでソフトの貸し出し
とかをやっていたんですね。
それ以前に、一時スポーツ
ゲームを作っていた時期が
ありましたね。

AR

ええ。あのころはアーケ
ードではスポーツゲームは、
珍しかったんですね。ウチ
の方針として、あまり人の
やらないことをやろうとい
うものがありました。
そのころのヒット作とい
うと、どのようなものがあり
ますか?

AR

やはりチャンピオンベ
ースボールでしょうね。
最近では、シューティング系
の作品がごさたですが、
しばらくはお休みのままで
しょうか?

AR

そうですね。基本的にNE
O・GEOは縦シューティ
ングに向いてないんです。
そうなる横シューティン
グということになるんです
が、そうすると海外でいま
ひとつウケないんですよ。
え? そういうものなんです
か?

株式会社ADK

最近の読者の人たちには、
ワールドヒーローズシリーズ
で知られているメーカーか
と思われるが、デビュー作は1
980年の発表。あのインベ
ーターが1978年の作品で
あることを考えると、かなり
の古参メーカーといえる。

その後、チャンピオンベ
ースボールなどのスポーツもの
を発表。やがてセガブランド
を通じて作品を世に送りだ
していく。

そして、SNKと密接な関
係となり、1990年に、マ
ジシャンロードをひき上げて
NEO・GEOに参入。

その後はアクションゲーム
を中心にNEO・GEOで作
品を発表していくことになる。
1992年にワールドヒー
ローズを発表、それまでのア
ルフア電子工業からADKに
社名を変更、現在にいたる。





Ⓐ

ええ。不思議とそういう傾向がありますね。NEO・GEOは世界的な展開をしていますので、そうするとどうしてもシュレーティングはつくりにくいですね。

NEO・GEOって必ず英語版とスペイン語版を、つくるんですよ。

なるほど。ではNEO・GEOのアクションゲームのなかで、ニンジャコンバットやニンジャコマンドーのニンジャシリーズは今後続編の予定などは、ありますか？

Ⓐ

今のところはありません。ただあのゲームの雰囲気はウチの会社のイメージに非常にマッチしているので、可能性としてはありえます。ADKさんの忍者好きは、そのスジでは、有名でものね(笑)。

Ⓐ

そうですね(笑)。忍者って使いやすいんですね、キャラクターとして。特殊部隊のメンバーとかだと、どうしても現実から離れられないんですよ。その点、忍者ならある程度のむちゃは、許されるかなと。

Ⓐ

忍者じゃしょうがないか！

みたいなノリで？

Ⓐ

ええ(笑)。その他にも多くのアクションゲームを出されていますね。NEO・GEOというハードがアクション向けなんですよ。細かいスプライトなどよりも。

ワールドヒーローズシリーズ

ADK

Ⓐ

スは対戦格闘物をやりたいということではじめたのですか？

Ⓐ

ええ。そうですね。あのタイムマシンを使うというアイデアはどこからきたんでしょう？

まず、ゲームの企画を進めて行くにあたって、各キャラのステージを考えるとときに、それぞれ個性的なものにしたいな、と思って、ならばいろいろな時代を舞台にしたらどうかということになって。

Ⓐ

キャラクターの選択基準のようなのは、どんなものだったのですか？ラスプーチンとジャンヌ・ダルクがい

Ⓐ

っしょに出てくるってけっこうすごいような。

Ⓐ

ほとんど、感覚的なものがあるというか。

Ⓐ

ワーヒーシリーズには必ずデスマッチモードのようなちよつとした仕掛けのようなものが入ってますが？

Ⓐ

あれは、意識的に入れるようにしています。なにかパラエティーっぽい要素を入れたくて。

Ⓐ

そうしたあたりを踏まえてADKカラーというのを一言であらわすとどうなりますか？

そうですね。言い方が変わりますが、どっかヌケてると

Ⓐ

いうか……なんか変な方向へいっちゃうんですね。ラスプーチンなんかは、いかにもウチのキャラクターという感じですね。なるほど。社名変更なされたのもそのころですよ。ええ。ワールドヒーローズで知名度が上がって。

それまでの名前では、どうもソフトメーカーらしくないものだったので。なんか工場でもかまえてそうですし。

Ⓐ

会社はずっと上尾にあったんですか？

ええ。ただうちの社員は、意外と群馬出身の人間が多いんですよ。平均年齢とかはどのくらいですか？



INTERVIEW



ADKのあのゲームを 追求する

Q そうですねえ。二十二、三才くらいですかねえ。若いですねえ。

A 話は変わりますが、今度でNEO・GEO CDで何か具体的なプランなどは、ありますか？

Q とりあえず、いままで発表してきたタイトルのCD化を進めていくことになるでしょうか。

A いままでで、一番苦労した作品という何になりますか？

Q うーん。ワヒー2ですかね。あれで投げかえしとか色々試みてますし。開発期間も短かったもんで。

Q 牛沢さん個人で特に印象に残ってる作品はなんですか？

A 私自身が企画から残ったという作品はなんですか？

Q スwordなんか印象深いですね。

A ここからは、ゲームごとに質問してゆきたいと思えます。

Q どうぞ。

A じゃあまずは、マジシャンロードから。……むずかしかったですねえ。



Q モリーカードを買って言われてるのかなあーと思っ

A てました。

Q それもちよつとありましたね(笑)。もともとは家庭用を想定してつくってましたから。こんなにアーケードで普及するとは思ってなかったですし。

Q 次のクロスソードなんですか、かなり変わった感じのゲームでしたね。疑似3D画面で。

A やや暗めの世界観ですよ。編集部にもファンがいます。

Q あとずつと不思議だったんですが、あの主人公って誰なんですか？線画で表現されてるだけなんですか？

A あの人は、あの人ってことで(笑)。特に考えてないんですよ。

Q あとニンジャシリウスですが、結構あそこらへんって今のADKのノリのルーツっぽいところが、ありますよね。

A そうですねえ。ゲージの下にメッセージが出たりしてましたし。あの明るいノリは、引き継いでますね。クロスソードのノリとは、またちよつと違った。クロス

ソードのシブさも好きなんですかねえ。



Q でも実際プレイしてみると、あのメッセージってなかなか読んでられなくて。ジェットとかでもそうなんですかね？

A それもありますね。

Q そういえばタイムマシンも出てましたねえ。

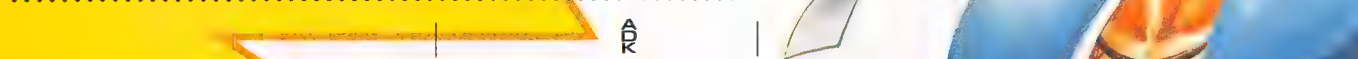
A 突然話が飛ぶのですが、個人的に気になっていたフラーなんですけど……すごいゲームでしたよね(笑)。

Q あれはね、実は自社開発ではないんでよくわかんないんですよ。

A そうなんです。出てくる敵がすべて花というすごいしろもので。今見てもかなりすごいと思うんですよ。

Q そうですねえ。ウチのゲームでも浮いてましたね(笑)。

Q あとスカイソルジャーのクラウド大佐。いわゆるADKノリの元祖のように思うんですが。



A 最初は主人公のライバルとして登場させるつもりだったんですが、いつのまにかあんなキャラになっちゃって。ボケにはしっちゃいましたね。

なるほど。なんともADKさんらしいというか(笑)。

Q 今日はお忙しいところをどうもありがとうございます。

A 6月某日 ADK本社にて

6月某日 ADK本社にて



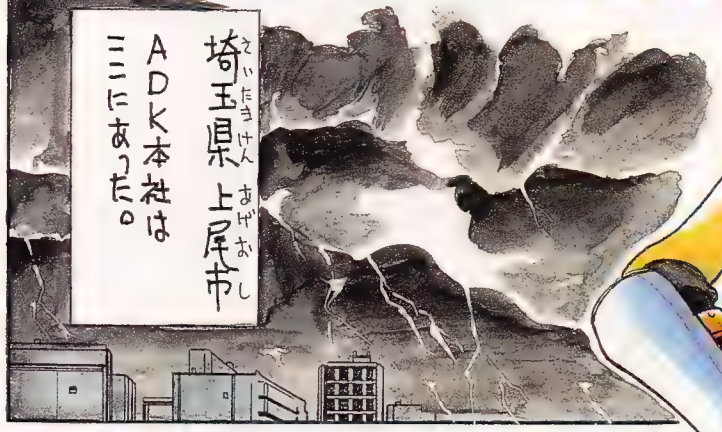
ADK

超上尾戦記

七ようあげお せんえ

山内雅史

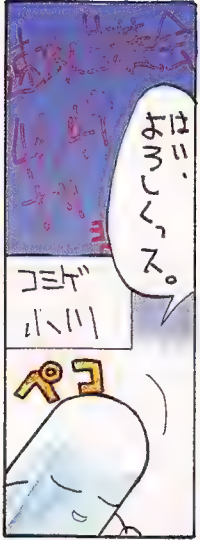
コミゲで活躍中の小川雅士先生、



埼玉県上尾市
ADK本社は
ここにあった。



本誌初登場のADK潜入(未遂?)レポートだ



ま、
ガンバローか。

ゲームスト
ドラゴン落合

キミが小川
君かぬ...

ゲームスト
松井洋蔵

はい、
よろしくです。

コミゲ
小川

ペコ

これは!!!



ダッ!!

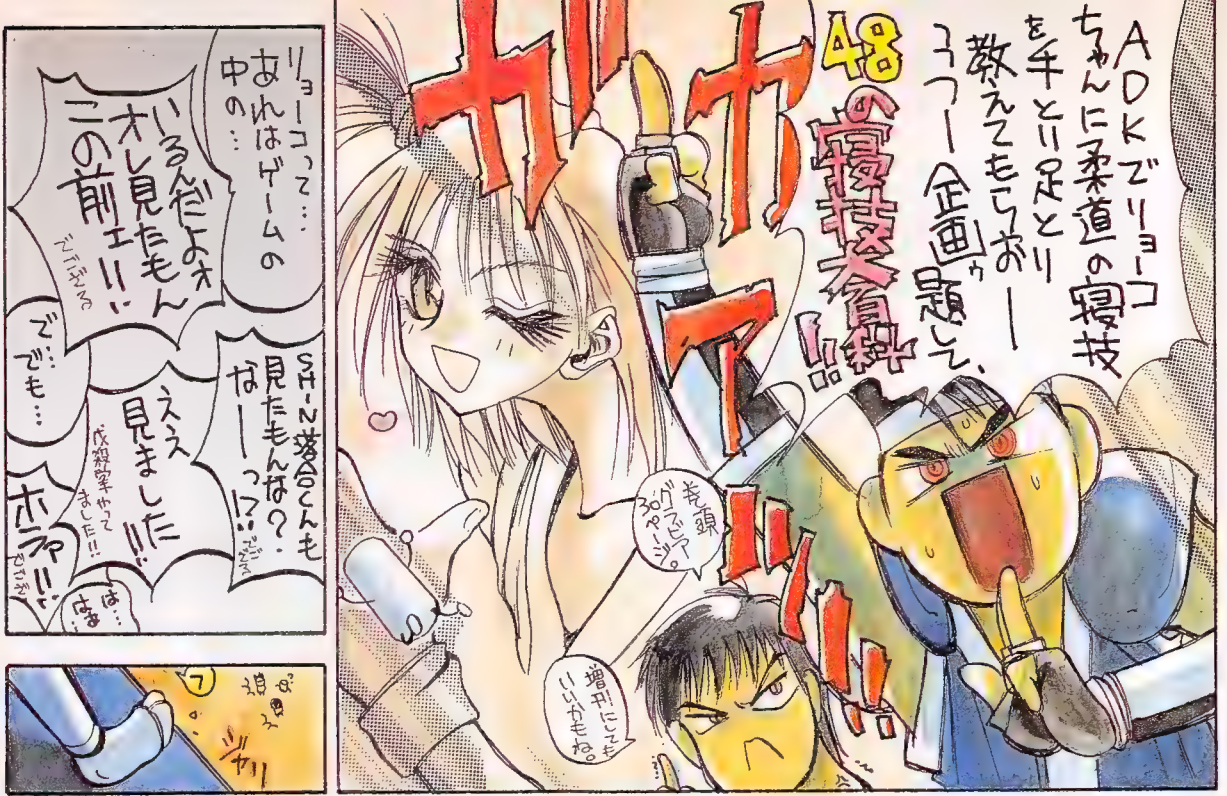
実は俺は
その重大な任務を
帯びてこの
ゲームスト

ADKの取材...
ゲームスト
松井洋蔵
君かぬ...

ゲームスト
松井洋蔵

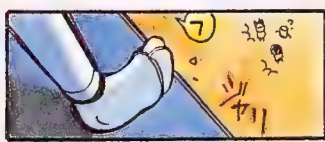


とりあえずなんちゅーか、アレだが、ご感想待ってま
す。ハガキちようだいね。



ADKズブリー
ちゃんに柔道の寝技
をキコリキコリ
教えてもらおう
うー企画
48の寝技実録

「ヨココ...
なればゲームの
中...」
「見るんかよオ
オレ見たもん
この前エ!!」
「えええ
見ました!!」
「ホッ!!」



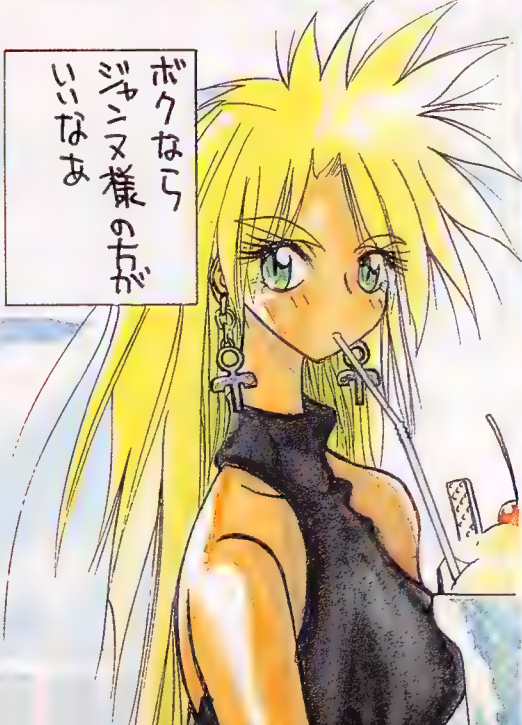
そうは
させん!!

「しまった!!」
「あれはADK
忍者コバト
部隊!!」

「散!!」
「ちよん
さう!!」



「うすやちん
吉徳蔵の中
小川は思
た。」



「ボクなら
シムヌ兼の方が
いいな」

小川雅士先生のコメント
大丈夫です。ボクは一命をとりとめました。...って本気にしちゃ
ダメだよ。

ADK

A D K 全作品リスト

年代	ゲーム名	ジャンル
1980	ジャンピュータ	テーブル
1981	クラッシュローラー	ドットイト
	タルポット	アクション
1982	本将棋	テーブル
	将棋パート2	テーブル
1983	エキサイティングサッカー	スポーツ
	チャンピオンベースボール	スポーツ
	チャンピオンベースボール2	スポーツ
1984	エクイテス	シューティング
	ブルファイター	スポーツ
	エキサイティングサッカー2	スポーツ
1985	スプレnderプラスチック	アクション
	パーフェクトジャンピュータ	テーブル
	ザ・高校野球	スポーツ
	ハイボルテージ	シューティング
	国士無双	テーブル
1986	スーパースティングレイ	アクション
	カイロスの館	アクション

年代	ゲーム名	ジャンル
1986	名人戦	テーブル
	フラワー	シューティング
1987	バトルフィールド	アクション
1988	ゴールドメダリスト	スポーツ
	スカイソルジャー	シューティング
1989	ギャングウォーズ	アクション
	スーパーチャンピオンベースボール	スポーツ
	スカイアドベンチャー	シューティング
1990	マジシャンロード	アクション
	ニンジャコンパクト	アクション
1991	ラギ	アクション
	クロスソード	アクション
	スラッシュラリー	レース
1992	ニンジャコマンドー	アクション
	ワールドヒーローズ	対戦格闘
1993	ワールドヒーローズ2	対戦格闘
1994	ワールドヒーローズ2 JET	対戦格闘
	痛快GANGAN行進曲	対戦格闘

このリストは、編集部独自のデータにもとづき作成したものです。ロケテストだけで消えていったかわいそうなゲームもちゃ

品も、基本的にADKが制作を担当したものは、すべてのリストに掲載しました。なお、一部読者から質問のあったエイトマンと、戦国伝承は、ADK作品ではないそうです。

突然参上
目録!
ADK 忍者名セリフ集!!

「シ・あ・わ・せ」
「元氣もりもりよっ!」
共に、レイアが体力回復アイテムを取った時に漏らす言葉。

「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」

「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」
「あーたるなただだだだ」



「まかせてちよーだい」
シビるほどにイカしく、忍者共のかつちよいい珠玉のセリフを集めてみたぞ!! これを使いこなして、君も今日からアルファ忍者だ!!

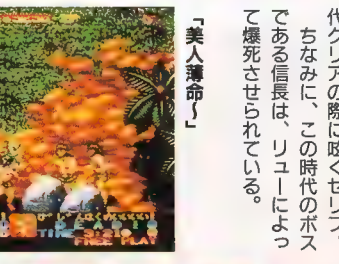
「心配ごむよう、みねうちでござる」
「リユー・イーグルが戦国時

「あーたたたたあ」
三千世界を探しても、寿司を食らって悦に浸るくノ一は彼女だけであろう。多分。



「勝ちゃいんだよ、勝ちゃいよ」
フウマの勝利のセリフ。何となく彼の価値観を表現しているようなセリフだ。ウキ。

「美人薄命!」
レイアの臨終の際のセリフ。自分で言っちゃあねえ。



「美人薄命!」
レイアの臨終の際のセリフ。自分で言っちゃあねえ。

「心配ごむよう、みねうちでござる」
「リユー・イーグルが戦国時



アルファ フリーガン!!

忍者と博士とタイムマシン
……これでADKのすべてを語
れると思ったら大間違い……じ
やないかも知れん。そんなA
DKを応援するお便りを紹介
します。で、私、日雇い集計
人の曰く大木と申します。
「誰だこんな物を兵器にしよ
うと言った奴は」
それはあまりにもひどい。
くそっ、さっさといくぜー

ームに愛着があります。一番
好きだったのは「クラッシュ
ローラー」。ドットイートタイ
プの発展形ですが、猫が足跡
をつけて塗った道を汚してし
まうという演出が当時として
は目新しく、メリハリがつい
てよかったです。また、麻雀
物の元祖がジャンビニータ
であることは有名ですが、ア
ルフア電子が関わっていたこ
とは余り知られてないでしょ
う。えっち麻雀ができるのも
アルファ電子様のおかげなの



(兵庫県 番中彼方ちゃん)
●二「ジャン」の女性キャラ。台前の薄のかけろつのおつに消え去った。

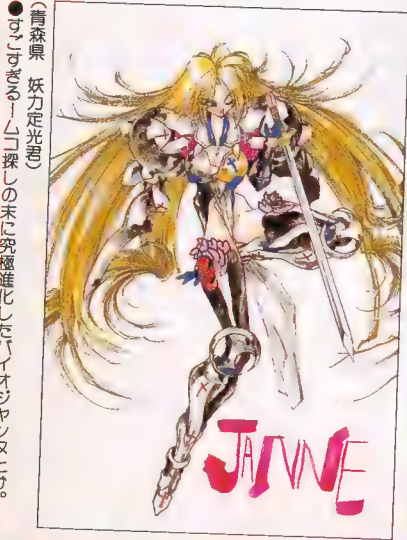
★のっけからミニアックな。
私はすでによくわかんない。
10年以上前のお話だし。10
0メガショックで「ジャンビ
ニータ」を作っていたのだ
いジャンヌを脱がしたい、と
いうよこしまな考えは超こさ
ないように(私を含めて)。
●僕が初めてアルファのキレ
ている部分を見たのは「キャ
ングウオーズ」からである。
内容は横スクロール格闘ア
クション。2人の主人公(レ
スラー&空手家)を操って敵
をなぎ倒してゆくのだ。そし
てWH2の前身とも思えるキ
ャラタイプセレクト(4種類
)ができるのだ。だが特筆すべ
きは演出のほうである。例を
あげると……

がアニメ調なのに、敵はみん
なシリアス顔。
●さらに敵さんは面の初めに
合成音声でセリフを吐く。こ
こは俺たちのシマだぜ!!
●しかも連中はゲーム中で笑
う。一斉に気の抜けた声で笑
うので非常に怖い。
坊主だらけのステーションから
先に進めないうちに消えて悔
しい思いをしたゲーム。それ
にしてもアルファ、大成した
なあ。
(福岡県 新陰流さぶろう君)
★昔からイッチャってなんだ。
今もイッチャってるから未来
もイッチャったままだろう。
それでいい、それでいい。
●ADKよりも、アルファ電
子のほうが、うさん臭くて
好きだったのに。
(岡山県 アルファ遺伝子君)
★んじゃ次は君がP・Nを愛

(埼玉県 ばる成吉さん)
●英雄に必要なモノ?愛と勇気と図太い
神経!!

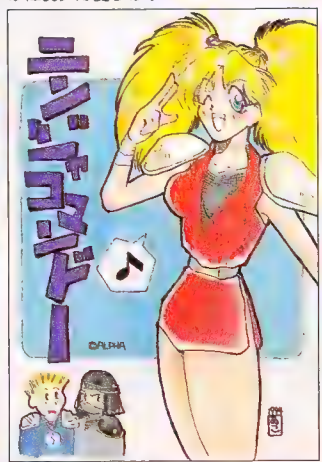


(和歌山県 ほしの雅倫さん)
●君には彼らの声が聴こえるかい?(聴
こえたら怖くてイヤ)



(青森県 妖力定光君)
●「ジャン」の「二」探しの末に究極進化したハイオジャンヌとか。

(愛知県 あこさん)
●「190メガで続編出して」拳プルプルだ
けに90メガ使うの?



(千葉県 やりのほさき君)
●見てどうする。

える番だ。ADKA?安置。
●ADKのサウンド、昔から
超いやすのだから、コーギンギン
のメタル系の、チーフながら
もノれる曲を中心として、ゲ
ーム音楽の中で屈指の出来を
誇るヴォーカルアレンジなど
どれをとっても素晴らしい一
何か、かつてバンドやってた
へビメタ兄ちゃんのスマイルが
発せられているのだから、ジ
ヤコマン、もせひともCD

化してほしいものです。
(愛知県 GUHICO君)
★これを読んで少しでも心動
かされた方は7月30日号の付
録「AVIIV(愛称)」を片
手に読サビ注文に走ってね。
荒削りながらも名曲揃いだよ。
ああもう最後。ラスプチ以
上にADKに愛のある人々の
気持ちをうまく伝えられたら
どうか。どうでしょ、
「おむちちん」

ワールドヒーローズONLY 時代を超えた 英雄たち

やはり、ADKといえば
WH。このゲームやらずして、
ADKは語れないだろう。

担当:英雄になりたいMoMo

今や、ゲームスト読者なら知らない人はいない(当たり前か)、というほどの超有名格闘ゲーム「ワールドヒーローズ」(以後、WHと省略)のシリーズ。

今までのメーカーから多くの格闘ゲームが出ているが、WHシリーズは常に新しい、ほかとは違うことをしてきている。ほかとは違うWHシリーズ、3作品を紹介してみよう。

英雄は時代を超え 現れた ワールドヒーローズ

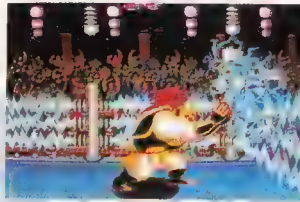
1999年7月に、アルファ電子工業(現・ADK)から発表された格闘ゲーム「ワールドヒーローズ」だが、このゲームはネオ・ジオという限られた範囲の中で、まったく新しい操作方法を持っている。

その操作方法とは多くではもうおなじみの、ボタンを押す長さ(時間)によって技の強弱をつける、というものだ。この操作方法のおかげで、ボタンはパンチ、キック、投

げの3種類という簡単操作で数多くの技を出せるようになっていて。

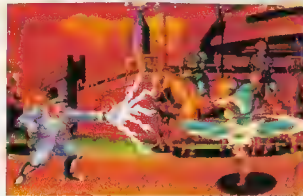
またシステム面でもまったく新しいものがあつた。それは、デスマッチモードという

これは各ステージにいるいるな仕掛けがあり、床が滑るオイルデスマッチや、壁に針が仕込んであるステージ、ロープに電流が流れていたり、バクタンなどがぶら下がっているステージなどもあつた。



ロープに触れるとビリビリとダメージがくるのだ。

しかし、このゲームの最大の特徴は、個性豊かなキャラクターたちにあるだろう。ハソウ、フウマはADKの忍者者というものを決定づけ、美少女剣士ジャンヌはものすごく



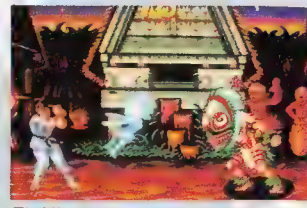
この2人を超える色物はいんのか?

英雄たちは、 さらに強い英雄を もつて: ワールドヒーローズ2

WHが発売されてから1年と前から待望の続編WH2が発売された。内容はというと、これが大きく変わっていた。まず目につくのが2になつて加わった

6人の新キャラクターたちだ。伝説の海賊、O・キッドや、柔道界のアイドル、リョウコ、そしてラスプーチンやフロクケンにも引けを取らない超色物、マッドマンなどだ。やはり彼らも、プレイヤーからは高い支持を受けている。

システム面では、おどろくほど変化があつた。まずゲームの高速化。これは初めてフレイシタときなどはまったくついていけないほど、であつた。また、投げ返しや飛び道具のはね返しなどは我々にはまったく新しいものであつた。ほかにも、パンチ連打だけの1セット連続技など実験的に新しいシステムを数多く盛り



飛び道具跳ね返しは、対戦ではとても重宝した。



とっても強かつたデリオ。休日も彼と闘つていた。

込んだのだ。しかし、CPU戦では非情なまでの難度の高さに意見が2つに割れたのである。我がゲームスト攻略スタツフも死ぬほどブレイを重ね、5月の連休「ゴールデンウィーク」を潰してラスボス、デリオを倒したほどなのだ。これだけ難度が高いと、やはり途中であきらめてしまつたプレイヤーも多かったよう

英雄たちの戦いは 終わりを知らない ワールドヒーローズ JETT

WH、WH2と続き、今年1994年の4月にWHシリーズの最新作、WH2 JETTが発売された。

JETTのシステムは、WH2での問題点を徹底的に改良したものになっている。例えば投げ返しやパンチ連打の連続技などがなくなつてしまつている。飛び道具の跳ね返しは好評のため残っている。また、JETTになつて新たにタツシュ、バククダツシュなど追加されたものもある。しかしなんとこれも新鮮なのは、対戦時のタイプセレクトだ。



このタイプセレクトとは、ノーマル、攻撃型、防御型、スピード型の4種類のタイプタイプセレクトは対戦ゲームを大きく変えるかも?

の中から一つを選ぶことにより、キャラの性能が変化するので。例えば、攻撃型なら攻撃力が上がり、スピード型なら移動力、ジャンプ力が上がるようになっていて。これにより、対戦が格段に面白くなつていて。



対CPU戦にも数々の演出がなされている。

人に加えて、総勢16人となつた。その新キャラ2人は悪の英雄、殺人鬼ジャックと悪名高いリョフであった。まったく新しい展開を見せてきたWH2 JETT。この熱はまだ下がりそうもない。



これからWHシリーズはどうなるのか。楽しみだ!

邪念の渦巻く虚空に挑め!!

剣と魔法の 幻想世界

限りなく広がる闇も、魔物が潜む暗黒の森も、ADKはしっかりと具現していたのだ。

担当:SHIN落合

数字だけの戦闘は
もう終わった!
(クロスソード
広告コピーより)

無数の光点^{ひかり}が彩る 暗黒の時代

ワーヒーしか知らない人はぜひ知ってもらいたい。これらのファンタジー世界を生み出したのも、まさこれもなくADKであることを――。

マジシャン ロード

MAGICIAN LORD

ネオジオと同時に発表された、全8ステージのシューティングアクション(46メガ)。「マジシャンロード」と呼ばれる超魔術師。その末裔である

魔の棲む城を往く。視界にある物すべてが障害となり、若き魔術師の行く手を阻む。



青年エルタを繰り、奪われた8冊の魔導書を取り戻すために闘う。

アイテムを集めることによって6つの形態に変身することができるとのゲーム。

場所によって有効な形態を使い分けるのだが、中にはまったく使えない形態もあったりして(誰とは言わねえウオ



強烈なインパクトを放つ、2面の異様にでかい月。マジシャンロードの世界を象徴しているような光景である。

「ターナイト」。
サウンドのクオリティは非常に高く、2面BGMのトリッキーな展開など、他社作品とは一線を画したセンスを感じさせてくれた。

この作品から、ADK(ア



ドラム式表示が抜いネーム入れ画面。このBGMもいんだよね。

クロス ソード

CROSSED SWORDS

3D視点(フロントビュー)で展開する。全7章に及ぶブレイドアクション(50メガ)。いわゆるRPG的成长システムを採用しており、経験値やゴールドを集めることで主人公がパワーアップする。

敵を斬るよりも、むしろ極

ルファ電子」というメーカーを意識し始めた人も多いはず。



敵の首領、ガル・アジース。各ボス前にこのようなデモ(声入り)が入るのだ。

で防御することに重点を置いてる。

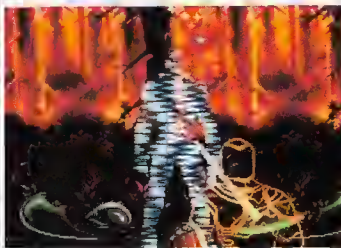
敵の攻撃は上段・下段の2種類あるが、一瞬のモーシオン(バックスイングなど)の違いを見ることで判別が可能。正しく対応すれば、絶対に攻撃をくらわないあたり、しっかりとした攻略性が成り立っているのだ。

しかし、50%の確率はあま

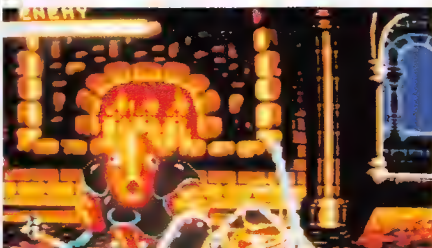


本編のヒロイン、ティーン嬢である。剣やら槍やらをスンドコ持ってきてくれるという心強い仲間だ。

ゴータ岩の怪魚ことゴールドフェイス。マジシャンロードでは、ひそかに3面中ボスをやってい



時空の狭間から敵が現れる。写真だといまいちこの効果の迫力が伝わらないので、ぜひ実物を見るべし。



武器に秘められた魔力を開放することで、魔法攻撃もできる。スケアクロウの魔法で敵をカカシに変えてしまった一例。

ADK



THE 100MEGA SHOCK!

痛快
GAN GAN™
行進曲

つうかいガンガンこうしんきょく

世界初! 迫力のリアル3D対戦



ADKテレフォンサービス 048-775-2347

熱い心を拳で語れ



超ト級ゲーム「ネオ・ジオ」

© SNK/ADK 1994

痛快 GAN GAN

超独占キャラクター
スクープ!

ADKが新作格闘ゲームを発表した。その名も痛快ガンガン行進曲! 8人のマイキャラの中には見慣れた奴も……。今回この特集で初公開だ!

行進曲

©SNK/ADK1994

つうかいガンガンこうしんきょく



右下のゲージに注目。剛が熱血状態に突入した! 攻撃力アップ中にイッキに必殺技をたたきこめ! ちなみにこの技は、ド根性ゲタラッシュ。アツイぜ。



これは、火炎瓶を投げたところ。このほかにもイロイロな武器が用意されている。

これは、火炎瓶を投げたところ。このほかにもイロイロな武器が用意されている。

このゲーム、ダッシュが存在する。そのシステムが、ダッシュ攻撃もつかり存在するので、ぜひマスターしてほしい。出し方はダッシュしてからA、またはBボタンでOKだ。



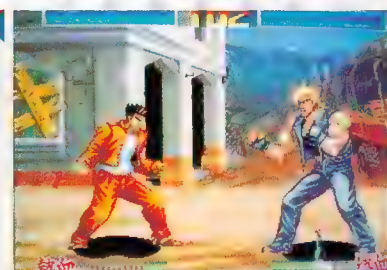
まずは、ライフゲージ。それぞれの写真を見比べてみると、何種類かの色があることに気付いてもらえると思う。このゲームのライフゲージ、攻撃を受けてなくなると、その下から別の色のゲージが現れる。

各種特殊システムもガンガンだ!

このゲーム、ダッシュが存在する。そのシステムが、ダッシュ攻撃もつかり存在するので、ぜひマスターしてほしい。出し方はダッシュしてからA、またはBボタンでOKだ。

なお、奥と手前へのダッシュは、サイドステップとなり、どちらかという敵の攻撃を避けたりするのに使えそうだし、いろいろやってみるべし。

そのほかにも、画面写真を見てもらうといういろいろとかわった点に気が付くだろう。



にらみあうレオンと衆。これは両者が同一ライン上に並んでる状態。いわゆる普通の対戦格闘っぽい感じになっている。

自分と敵が縦軸上で異なる位置、つまりラインが異なっているときはこんな感じ。結構新鮮だ。両者がもう少しはなれていくと、互いににらみ合ったまま動いて行く。



まずは、ゲームシステムからガンガンだ!

まずは、操作方法から。ボタンは、A、B、C、の3ボタン。4コボタンのNEO・GEOだが、Dボタンは、使わない。Aボタンで殴る、Bボタンで蹴る、Cボタンでジャンプ、レバー下+Cボタンでおなじみの挑戦だ。

8方向レバーがいまままでの対戦格闘ゲームとは少し変わっている。ジャンプがボタン操作となっているからだ。それは、なぜか? 実はこのゲーム、対戦格闘物としては初の試みである興行きという概念を取り入れているためなのだ。ただ興行きといっても

ADKの新作は、対戦格闘ゲームであった。痛快ガンガン行進曲。ああ、なんとパワフルで青春の汗くさいタイトルであるうかがゲーム内容も負けず劣らずイカしてる。ガンガンいこうぜ! エブリパティ!

餓狼伝説シリーズのライン移動のようなものではなく、いわゆる横スクロール格闘アクションゲームのようなキャラのいる地面に興行きがあり、レバーを上下に入れることである程度の幅を自由に動きまわれるというアレだ。ある意味いままでありそつで、なかなかゲームといえる。

そんなわけで、レバーの上で奥方向への移動、下で手前方向への移動となっている。

餓狼伝説シリーズのライン移動のようなものではなく、いわゆる横スクロール格闘アクションゲームのようなキャラのいる地面に興行きがあり、レバーを上下に入れることである程度の幅を自由に動きまわれるというアレだ。ある意味いままでありそつで、なかなかゲームといえる。

電光石火の術



フフマの必殺技、電光石火の術。これも一発目が決まれば連続技に。



これがいわゆるつかみだ！

れるのだ。青、緑、黄、赤の順に現れ、最後の赤ゲージがなくなるとようやく負けとなる。

さらには、画面下に怪しげなゲージがあるのにお気づきだろうか。その名も熱血ゲージ。ウーン熱いぜ！このゲージ、攻撃すればするほどたまっていき、ゲージが最高レベルに達するとキヤクタワーが熱血状態に突入、攻撃力が大幅にアップするっていう寸法だ。さらにはこのゲージ、ガ

ードすればするほど減ってしまい、待ち戦法にはかかなり不利に働くしかけなのだ！これからは、攻めだぜハニー！って感じなのだ。

投げ技だつてガンガンだ！

このゲーム、投げ技もかなりいままでの対戦格闘ゲームと違うものとなっている。なにがどう違うかという点、まず相手をいきなり投げるといことが、できないのだ。

どういふことかという点、必ずつかむ、という動作が加わったのだ。そんなのいままでのゲームにもあったじゃないか、と思うな。このゲームでは、つかんだあとにもかけひきがあるのである。

まずは相手に近づき、レバー相手方向+A/Bボタン。これで相手をつかむことができるのだ。さて、そこからどうするか？とありあえず普通にAかBボタンをもう一度入力することで、そのまま投げに行くとかが可能だ。しかし、ここでCボタンを押すことで、フェイントの「回り込む」という行動が可能になるのだ。

度は相手をつかむという状態になってしまふというもの。そこでいきなり投げにいかず、いったんCボタンで回りこみのフェイントをかけるのだ。この時、相手をつかみかえしを入力してしまうと、それは無効化されもつかみかえしはできない。そうして安全を確保してからあらためて投げに行く(AまたはBボタン)というわけだ。ただし相手があらかじめこちらの行動を読んでいて回りこんだ後の投げにあわせてつかみかえしをしかけてきた場合は、しっかりとつかみかえされてしまうので注意。しかしそれをまたつかみかえすことも可能なのだ。なれたプレイヤー同士の間で対戦だと、何度もつかみかえしの応酬がくりかえされることになる。いままでになかった

システムだけにどう使いこなすが、カギとなりそうだが。

とどめの一撃！ガンガン必殺技でガンガンだ！

このゲームの大きなコンセプトの一つとにかくガンガン攻めてゆけ！というものがあ。ゲームそのものが攻めれば攻めるほど有利に展開するようにデザインされており、守りに徹して、相手の出方をみるなどという待ち戦法専門君の鼻つらに根性法テラッシュでな感じなのだ。

その考え方が最もよくあらわれているのが、ガンガン必殺技のシステムだろう。これは、まさに一撃必殺というべき大技で、ある条件下でのみくり出すことができるのだ。その条件とは、1、自分のキヤラが熱血状態にあること
2、相手の体力ゲージが赤くなっていること
の2点である。これらの条件をみたすと自分のライフゲージにGANGANの文字があらわれ、ガンガン必殺技コマンドを入力することによりガンガン必殺技がくりだせるのだ！残念ながらそのコマンドはまだ話面でおたえできないが、隠し技ではないので、

とにかくもうガンガンだ！

おおざっぱにゲーム全体のシステム紹介してきたが、だいたいのイメージをつかんでもらえただろうか？このほかにも、武器攻撃やダウン攻撃、寝技などなんでもアリアリのこのゲーム、この号が出せばとすると、出回り始めるので、みかけたらさそくプレイだ！

さあ、8ページの各キヤクタワー紹介のスタートだ！どっかでおみたようなキヤラも登場するこのゲーム、登場人物も熱いぜ！
(アナーキヤ 松井)

これがつかみシステムだ！

投げる



☆つかまれた側の行動
つかみかえす



頭上へABCいずれかを押し、その後はつかまれた側がつかんだ状態

つかむ



回り込む



つかんでからC

糸スペシャル



糸の必殺技の一つ、糸スペシャル。一発目が入れば、その後連続して技をたたきこめる。爽快。

ハイスクールのアイドルからワーヒーの
フウマまで、使えるキャラはこの8人

痛快 GANGAN 行進曲 キャラ紹介編

ADKがワーヒー2ジェットに続き、送り出す対戦格闘ゲーム。
登場するのはこんなやつらだ。

あつち

西の剛、東の条。

「浪花の下根性男、剛は無敵やでー」「いや、本牧の赤豹、条こそ最強だ」

そんな噂を聞いて、彼らは相手の地元に戻り込むが、互いにすれ違いになってしまふ。旅のついでにと、ある時は荒野の真ん中で、またある時は地下プロレスのリングでかたつばしから勝負に挑む。

激戦を繰り返して、二人はついに決着の場にたどり着く。「やっと会えたぞーおんどれに恨みはないけどなア、関東一の実力を見せてもらおうぞー」「へっー西をしめてやるかなんだけ知らねえけど、どっちが強いかはつきりさせねえとなー」

かくして、空前絶後、前代未聞の痛快バトルの幕が上がるー

挑発しあうフウマとキサラ。



サイドステップで敵の攻撃をよけた所。

華麗な技の数々で、いつの間にか関東一の強さとなる。仲間内の噂で関西をシメる剛のことを知り、興味を抱く。



「本牧の赤豹、
条

本作「痛快GANGAN行進曲」の主人公。「本牧の…」

から分かれるとおり、ステージは横浜の本牧埠頭のはずだが、ストーリーで「すれちがった」とあるように、場所は本牧でも剛のステージなのだ。要するに相手の場所へのりこんで行き、そこが自分のステージとなる。よって条のステージは大阪の梅田となる。で、そ

の本牧ステージ、キャラが闘っている後ろでは剛の仲間と思われる暴走族(?)が見守っている。しかも、車はタケヤリだっー

前のページで紹介されているとおり、このゲームには、「ガンガン必殺技」というものがあふ。ここで特別に、条

のそれを公開してしまおう。その名も「友情の合体熱血ハンチ」だ。写真で見てもとっても分かるように、相手キャラを舍弟(?)がおさえつけ、それを条がタコ殴りにするというスゴイ(華麗な?)技

だ。

友情の合体 熱血ハンチ



ADK



"閃光の白き牙、"
李

強さを求め、道場破りを始めたために師に破門される。数年ぶりに訪ねた道場は同門のレオンハルトによってつぶされていた。師に背いたレオンハルトを許せずに、彼を探し求める。



大阪生まれの大阪育ち、骨の髄まで浪花節。腕っ節とド根性で関西一帯をシメてしまつた。次なる目標、全国制覇の邪魔者「本牧の赤豹」を倒すために旅立つ。
このゲームのもう一人の主人公。「技の糸」に対し「パワ

"天真爛漫おてんば"
キサラ



"浪花のド根性男、"
剛

男の子にはもちろん、女の子にも人気のあるハイスクールのアイドル。昔、日本に住んでいたことがあるらしい。こんな女の子が、糸や剛のようになつたらと闘うのかと思つた。一抹の不安をおぼえるのだが……。ちなみに彼女のステータスはイギリス(ということ)は彼女はイギリス人だ。

"天翔る獅子、"
シン

「天翔る獅子」シン。妥協を許さず、相手を完膚なきまでに叩きのめすそのパワーによって5人のレスラーを再起不能にした。それが理由で団体をクビになった彼は、地下プロレスで自分を売り出す。



"褐色の弾丸、"
ボビー



小さな体に大きな夢、ビッグスターになるというアメリカンドリームを胸に抱いて旅立つ。
バスケット小僧のボビー、もちろん彼のステータスはストリートバスケ(3on3)のコート。彼は闘うときでもバスケットボールを手に(ドリブル)している。

"疾風怒涛の暴れん坊、"
フウマ



ワールドヒーローズシリーズでお馴染みのオラオラ風魔忍者。ワールドヒーローズに登場するはずが、タイムマシンのトラブルで現代に放り出されてしまつた。
基本的には、ワーヒーのフウマと変わりはないようだが、まだどんな技が使えるのか、どんなステータジで闘うことになるのか、今のところはわか

っていない。ワーヒーとシエツトで使える技を全部使えるとおもしろいんだけど、それにしても、タイムマシンのトラブルで現代に放り出されてしまつた、というのがいかにもADKKらしい。



"黒き暴牛、"
レオンハルト

戦禍にあった祖国を離れ、アメリカに密入国を試みるが……。過酷な生活の中、ただ最強の男となるためにさすらいの孤独な男。
彼のステータジはアメリカ、テキサス。このゲームで、2を争うキャラの大きさを、技のリーチも当然長い。

ADKK

すべては「チャンピオンベースボール」から始まった...

私とスポーツゲームとの出会い

今日、私の得意分野がスポーツ物と言えるのはADKのおかげです!!

担当:立衆多(スポーツ小僧)

野球少年を震撼させた、「チャンピオンベースボール」

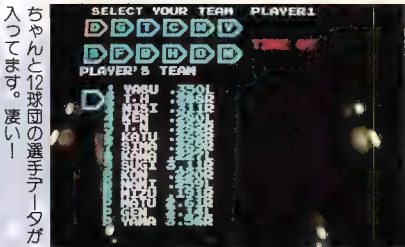
今から11年前、私は小学校四年生だった。当時は週末になるとソフトボールの練習に汗を流すどこにでもいる「野球少年」だった。

練習がオフのある日のことだった。同じチームの友人が「野球ゲームやりに行こう」と私を誘いに来た。私は「野球ゲーム」という言葉の意味が初めはよくわからなかった。別の友人が新しいおもちゃを

買ってもらったのが、それとも公園で野球をするという意味なのか。答えは当時よくゲームをしに行っていた、とあるお菓子屋にあった。

12球団の中から好きなチームを選ぶと、ダイヤモンドに9人の野手が元氣よく走っていき...このアルファ電子製「チャンピオンベースボール」こそ、私が最初に出会ったスポーツゲームであった。

一番バッターが打席に入る。名前も打率もちゃんと表示され、投手はカーブ、シュート、そしてスローボールを自由に使いこなしてきた。さらには一球ごとにストライク、ボール



ちゃんと12球団の選手アバターが入ってます。凄い!

の判定を声でしてくれるとは、なんとリアルなことか(あつ、投手の球速も表示されたよネ!)

そんな多彩な演出が豊富だったこのゲーム、中でも自分が一番感動したのは、代打を出す時のウグイス嬢の声(「選手交代です」と喋る)と、クロスプレイ時にランナーが滑り込み、姿が隠れるほどの砂煙をあげる所だ。私は「カッコイイ」を連発し、すっかり虜になってしまった。

表の回に得点を取れるだけ

忍者とは、忍ばぬことと見つけたら

刃の下に心を隠し、疾風と地を駆け廻る忍ぶ。

日本が生んだタクサイド、ヒーロー。その名も「忍者」。

だがここに、闇に忍ばず影に生きず、爆発的に自己主張命の「忍者」たちがいた!

「アルファ忍者軍団」時代が生んだ、史上最凶の影の軍団である。

オフサイドにビックリ! 「エキサイティングサッカー」

「チャンピオンベースボール」に出会ってから半年ぐらい過ぎたころだろうか。

誰もプレイしていないゲームが一台でもあると、速攻で電源を片っ端から切ってしまう婆さんがいることで地元では有名なゲームコーナーで「エキサイティングサッカー」に出会った。

いったいどうやってたかさんの選手を動かすのだ、と説明を読むと、カーソルなる物がついている選手だけを操作するらしい。シュートのときには、蹴るコースを相手ゴール

取っておき、裏の回に逆転されたら即ゲームオーバーになってしまうこのスリル...。ホームランを打ったときのワァーッと沸き上がる歓声と、打者がダイヤモンドを一周する姿は、今でも耳に残り、そしてまぶたに焼き付いている。

アルファ(ADK)「忍者の歴史」

「ニンジャコンバット」

記念すべき、ニンジャシリーズの第一作。横スクロールのアクションゲームで、悪の元締め「幻妖斎」を倒すため、5人の忍者が颯爽と立ち上がるという、勧善懲悪痛快忍者コメディだ(ちよっとウソ)。

難易度のほうは...よほどの忍耐力と財力がない限りクリアは見えないと思われるが、この際ネオジオソフトを買っ



これがゲーム画面(守備時)。本当に懐かしいですね。

ル前に表示される矢印でコントロールするので、何度もデモプレイを見てから50円玉を投入した。

「チャンピオンベースボール」が球団を選べるのに対し、こちらは七カ国のナショナルチームを選ぶことができた。レバーを入れっ放しにするだけでちゃんとドリブルができるし、ボールを持った相手に接近すると、スライディングタックルが自動的に出てインタセプトできた。ボールテッド後のスローインやコーナーキックも忠実にゲーム上に再現されていた。特筆すべきは、オフサイドの反則を採用していたこと。最初は本当にビックリした。当時は言葉こそ知

後方にいるチャカールは飾りではない。ちゃんと踊るのだ。

協力 ゲーム博物館



ってはいたものの、明確な定義はわからなかったのだから(しかしこのゲームのおかげでだいたいわかった)。

巧みなドリブルとパスワークで相手をかわしたり、コーナーギリギリのコースめがけてシュートを狙ったり、相手選手と味方GKとの緊張感あふれる一対一などの、攻守両面にあわたって楽しめた実に思い出深い作品であった。

足向けて寝られせん! 熱烈感謝「ADK」

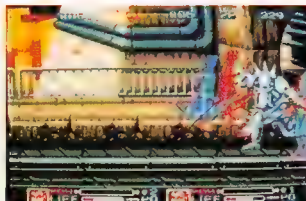
私はスポーツ物が大好きだ。かつて攻撃一本槍でシュートインクばかりやっていた自分にとって、攻守ともに面白いスポーツ物を得意分野にしたのはたいへん有意義なことであった。貯金箱の小銭をかき集め、無理矢理50円玉に両替して通ったその積み重ねが、ライターとなった今の自分を支えているの言うまでもない。

ADKさん、ありがとう。心から感謝しています。

てしまっ、お家でニンコン
三昧と洒落込むのが吉。



忍者コンパッター勢揃い！って全然忍んでないんすけど。



レツゴー忍者！我が前に敵はなし！



「ニンジャコマンドー」
いかんともしがたい大暴力が歴史を超えて炸裂する！



マルスコーパーレションの
野望を砕け一時を超えた大激

闘が、今、幕を開ける！
ストーリー的にはコンパッ
トとは関係ないのだが、とり
あえずニンジャシリーズ第2
弾。

任意の縦スクロール型異色
アクションで、コマンド入力
で必殺技が出せたり、業界初
の字幕スーパーが話題を呼ん
だ。

「ワールドヒーローズ」



敵もさるもの、かなりイッてる。

ニンジャシリーズの正統的
な続編ではないのだが、ハン
ソウ、フウマの2名に、色濃
くニンジャシリーズの血がう
かがえる。

ゲームの内容については…
説明は要らないっしょ？

「アルファ忍者名鑑」



「ジョー&ハヤブサ」
コイツがジョー。

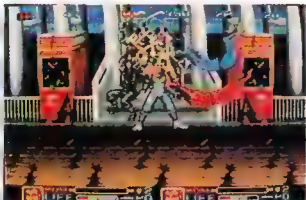
それでもってハヤブサ。
兄弟にあらず。



ニンジャコンパットに出演
した主人公の二人。顔形は
両者酷似しているが、実は全
くの他人である。

摩天楼を舞台に、正義の名
のもと若さに任せて暴れ回っ
た。アルファ忍者の原点と言
える存在である。

それぞれ「火炎龍」、「雷神
の術」というト派手な奥義を
持っているが、真に必殺奥義
と呼べるのは「えびぞりア
タック」である。



見たまへ！これが伝説の「えびぞりア
タック」だ！

スピーカーを割らんばかり
の轟音と共に、敵目がけて腹
筋ボディアタックを敢行する
荒業である。

「これのどが忍者じゃー」
などと勘くつてはならない。
この理不尽こそが忍者たる
所以であり、アルファのアル
ファたりうる所なのだから。

「カゲロウ」



カゲロウ。初めて見た人も多はず。

同コンパットに出演した、
名に違わず影の薄い、紅一点
のくノ一である。

必殺技は「カゲロウの術」。
その名の通り、はかなげでさ
りげない必殺技であるが、あ
まりにさりげなくすぎても、威
力のほうも泣けるほどにさり
げないという、質素な必殺技
であった。



これが忍者流の地下鉄乗車法だ！よい
子はマヌスんなよっ！

「ジョー・タイガー」



おっと！マシンのちょうしが
おかしいぜ！
ジョー・タイガー。虎に変化するのだ。

前出のジョーとはアカの他
人。団員数三人の忍者軍団に
所属する陽気なメリケン人。
ポスターなどを見る限りで
は主人公格らしいが、同僚の
リュウ・イーグルのあまりに
も強烈な存在感のため、ゲー
ム中ではあんまり目立ってい
ないぞ。

「レイア・ドラゴン」

イギリス人でありながら、

忍術に興味を持ち、よりによっ
てニンジャ・コマンドーに入
団してしまう。人生を早まっ
てしまった困った小娘である。



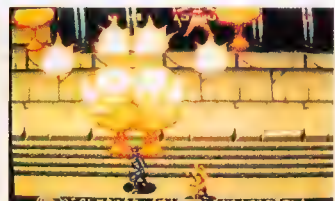
マルスコーパーレションとくせい
のじんぞうにんげんよ！
レイア・ドラゴン。弓が得意らしい。
とくせいじんぞうにんげん…？

「リュウ・イーグル」



日本戦国時代
しかも我があうまのしゅくてもう
ぶながのしでござるよ！
これが！こいつが！リュウ・イー
グルだ！

ニンジャ・コマンドーの真
の主役多分。ただひたすら
に熱く激しいその言動と、目
眩すら覚えるその男っぷりは
まさにアルファ忍者の頂点に
立つシノビと言えよう。



すごーっ！元祖爆裂究極拳！

元祖「爆裂究極拳」と、デ
モで見せるブルブルと震える
コフシに、君はアルファ忍者
の神髄を見るだろう。

「ハンソウ」



伊賀忍者頭目、ハンソウ。
ご存じ、ワールドヒーロー
ズの主人公二応。自分に敵
しくストイック、ただひたす
らに強者を求め、時を超えた
戦いの日々を送る。

こういふと、わりかしマ
トモな忍者に思えるが、あの自
己主張の激しい逆立った髪と
青い忍者装束のアバンギャル
ドさに、アルファの血筋を見
とれるだろう。

「フウマ」



ファンキーモンキーフウマ選手。

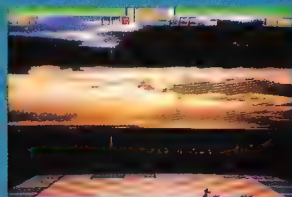
自己主張にかけては他の忍
者の追従を許さない、世界一
怒んでいない風魔忍者。
怒りの炎に身を包み、紅蓮
の弾丸として敵にブチ当た
る「忍法爆裂Q極げんん」
は、まさに彼にふさわしい必
殺技である。
親近感を感じてか、おサル
を愛でるウッキーな若者でも
ある。

Vertua Fighter

カメラマン養成塾

バーチャ 攻略班が誇る至宝のカメラマン・びぐWITH
ペンタ1号(自画自賛)のカメラワークをとくと見よ!!

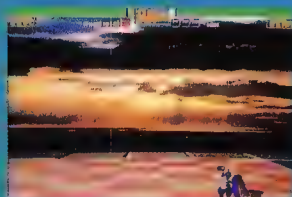
担当：びぐ&愛機ペンタ1号



必殺する前に相手のモーションが入っている。



カメラがほとんど宙に浮いている。必殺時とダメージにまぎれてほしい。



映り切っています。また相手の長距離攻撃をR



さらにその体勢のまま相手



フェニックスで殴り始めると面白くなる。こんな感じのカメラワークが鉄山雅之と高橋良樹の



最終的に、カメラは、HD 撮影から最終回キラーのフェニックスで敵い



リースの、顔裏だけしか見えません。でもいい。



ほぼCBのつらねられたら顔がコンテで映り始める。道地様まで見



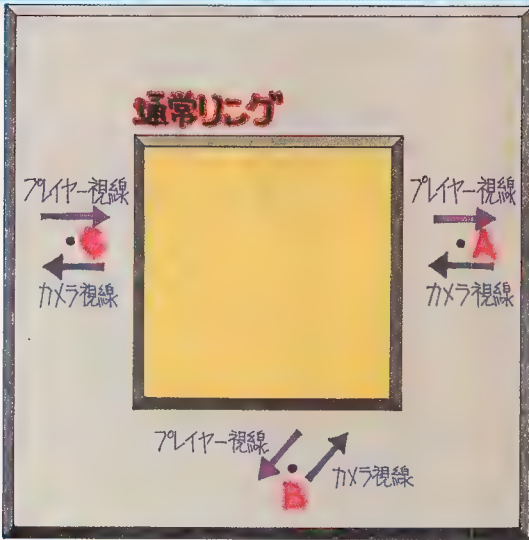
ドローを掴むならカゲが後。ま

驚愕!!
鉄山雅之の秘密

鉄山雅之の秘密は、その攻撃力にほしくない。その攻撃力は、ほとんどの場合、相手の顔に届く。これは、カメラマンの本業ではない。鉄山雅之の攻撃力は、相手の顔に届く。これは、カメラマンの本業ではない。鉄山雅之の攻撃力は、相手の顔に届く。これは、カメラマンの本業ではない。

空中カメラ固定法

空中カメラ固定法は、プレイヤーの位置を固定して、リングの一部が見えるようにカメラを固定することである。プレイヤーの位置を固定して、リングの一部が見えるようにカメラを固定することである。プレイヤーの位置を固定して、リングの一部が見えるようにカメラを固定することである。



- CASE A : プレイヤーがリングの外側を向いている場合、カメラはリングの内側を向くことになる。このときはリング全体がきちんと画面内に収まる。
- CASE B : 同様に斜めを向いている場合は、リングの一部が画面に入る。
- CASE C : 同様に内側を向いている場合は、リングは画面には入らず背景のみが表示される。

結城晶(25) 功夫師範
ヤル時はやる



↑ 「くく、男の力に勝てると思っているのか」
「くっ…ケダモノめ」

↓ 「日ごろのウラミだ。加納さん直伝の心臓えぐりをくらえっ」



忍者と
仲良し兄妹



「サラダの一つ!! 拙者のアツい想いを受け止めてほしいでござる一つ」



「責様!! そこではなにをやってる」
「イカン。逃げるでござる」



「待て待て待て一つ!!」
「イヤでござる」

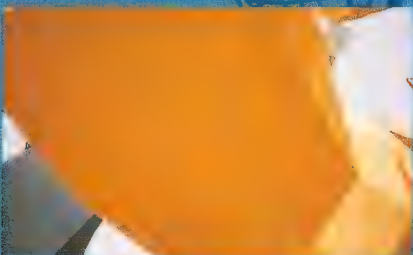


「妹に手を出すヤツは許さん」
「くほアツ」

潜水艦パイチェン号
急速潜航!!



アツク



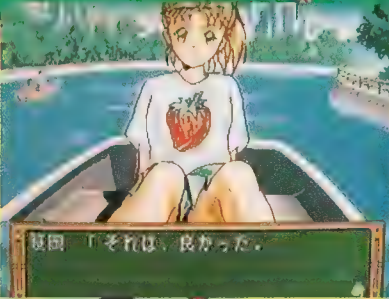
さあ今回も「巨大化クイズ」は誰でしょう? の時間がやってまいりました。今回は単純明快。画面を覗いて、誰のどの部分かを当てなさい。普通にはわかりませんが、よく見ておるといっていいかもしれません。ただ、全問正解者にはチャンスの報酬をプレゼントします。ただし、

なにが送られてきても文句はなしです。希望者は全問の答えをコメント欄(例:「1.パイチェン号のしん」といって)に書いてください。『X』でGO!! の様まで、回答入りください。お楽しみに八分キリと絶対オマケ(必キヤラ)人の名前。7月31日着団まで有効です。ので書いて応募してください。

巨大化クイズ
私は誰でしょう?

エッセイ

なぜか自然と好きな娘と好きな場所に行ったりする。



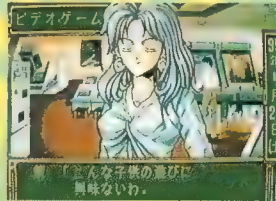
「感情移入の在りかた」
 ショッキー 笹岡

私はひさびさに感情移入してゲームをした。
 このゲームには、他のギャルゲーなどとは別の感情がわいてくる何かがあるのだ。
 現に私は某少年誌の某YS-1日誌を読んでは何の感情も抱かないが、このゲームでは「ときめき」を感じてしまったのだ。
 それはなぜかという点、ゲームの中で、私は私の思ったとおりにしか行動しなかった。

スーパーCD-ROM コナミ 発売中
 こんな高校生活、送りたいかったー!
ときめきメモリアル
 KONAMI
 夢のようにやりまくった、編集部員の戦術秀4人、彼らの野望は、見開きページを表現させた!



からではないかと思う。
 このゲームに物語、すなわち筋書きといったものはない。自分の好きな行動をとり、自分の好きな娘と、自分の好きなだけデートすればいいのだ。
 女の子のほうは、デートの場所によって嫌な顔をしたりするのだが、私は思いきって鏡さんをゲームセンターにさそった。
 結果はさんさんだった。
 でも、オレはこれでいいと思った。自分は鏡さんとゲームセンターに行きたかったのだし、これでデートが簡単に成功してもつまらないと思っても構わない。結果的に嫌われても楽しい。こんな経験はほかのゲームでは絶対にありえないであろう。単なるデートゲームなら、デートを成功させることが目的であり、成功しないとつまらないが、ときめきの目的はズバリ「自分が自分であり続けること」が楽しい。デートでいいところがなかったら勉強してテストで一番になって見かえてやろうとか、考え



こんな風と言われながらも、つきあってくれる鏡さんが好き。

さらに、2度3度のゲームを遊んでいくうち、自分を「演出」する楽しさもわかってくる。
 テストではいつも一番なのに、ゲーセンにはよく行く。もちろん部活は電腦部。優美ちゃんには好かれたらと思うているが、表には出さないはずかしがり屋。
 こんなヤツイねーよとか思っているが、それが楽しい。今気がついたが、ここでは「ありそつで絶対にない」と「ありそつ」のである。
 「起る」のである。
 普通、卒業式の日に女の子から告白されるなんてことはまずない。絶対ない。
 だがこのゲームの中の「自分」は告白されるのである。架空の現実の中の非現実。もはやプレイヤーの頭の中はトリップ状態だ。

順位	名前	得点	順位	名前	得点
1	125
2	133
...	221
...	232
...	236

これでちよつとは見なおしてくれたかな?とか考えたりする。



今回のコンソポの見開きを飾るは、コナミの「ときめきメモリアル」だ。4人も豪華華執筆陣によるページ構成からも力の入りようが分かってもらえるだろう。
 この「ときめき」の目的は高校入学から卒業までの3年間に自分を磨き、幼なじみである藤崎詩織から告白されることだ。もちろん物語中に登場するのは彼女だけではなく、総勢12人も女の子たちを束縛してバラ色の学園生活を送ることになるのだ。ちなみに筆者は中、高ともに男子校だったので非常にどんよりと曇った灰色のスクールライフを送った。
 さて、目的は詩織から告白されることだとはいっても、これだけ多くの女の子がいるとなると、どうしても気になるコが出てくるのも当然の成りゆきというもの。そんなときは自分の気持ちに正直に、コレだ!!と思う子にそのアツい想いをぶつけてみよう。卒業式の日は、きっと温かい笑顔を向けてくれるはずだ。

君の水着姿は
 僕ひとりで楽しみたいな



「ときめき」界No.1のナイスボディの持ち主の鏡さん。



運動部のアイドル、虹野さん。優しいねえ。



水泳の実力は1-Hクラスの清川さん。そりゃ無人島だから、めったに人は来ないって。



この作品の完成度の高さのなせる業であろう。
 さて話は一変するが、世間はずっと夏まつ盛り。ということ、青い海、白い砂浜、燃えさかる太陽の似合う男・びくが、自信を持って選りすぐりの水着ショットをお送りしよう。
 (実は海なんて、3回しか行ったことないSOC派びく)

イベントが盛りだくさん！見逃しなすなゲーム

4/17	運動(振替30名宛まで)	4/17	入部(なるへそ電脳部)	4/17	虹野遊園後、おしやれ	4/17	虹野遊園後、おしやれ	4/17	虹野遊園後、おしやれ
5/1	鏡発見、後、遊び	5/1	鏡発見、後、遊び	5/1	鏡発見、後、遊び	5/1	鏡発見、後、遊び	5/1	鏡発見、後、遊び
6/12	2人の「TE」を聞く	6/12	2人の「TE」を聞く	6/12	2人の「TE」を聞く	6/12	2人の「TE」を聞く	6/12	2人の「TE」を聞く
6/26	虹野プール	6/26	虹野プール	6/26	虹野プール	6/26	虹野プール	6/26	虹野プール
7/3	鏡、海	7/3	鏡、海	7/3	鏡、海	7/3	鏡、海	7/3	鏡、海
7/10	朝比奈発見、後休養	7/10	朝比奈発見、後休養	7/10	朝比奈発見、後休養	7/10	朝比奈発見、後休養	7/10	朝比奈発見、後休養
7/14	合宿、結婚、プール	7/14	合宿、結婚、プール	7/14	合宿、結婚、プール	7/14	合宿、結婚、プール	7/14	合宿、結婚、プール
8/3	休養付きで運動	8/3	休養付きで運動	8/3	休養付きで運動	8/3	休養付きで運動	8/3	休養付きで運動
11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術
11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術	11/27	古式、清川遊園後、芸術
12/11	古式、スキー	12/11	古式、スキー	12/11	古式、スキー	12/11	古式、スキー	12/11	古式、スキー
1/1	初詣、WJ、詩編	1/1	初詣、WJ、詩編	1/1	初詣、WJ、詩編	1/1	初詣、WJ、詩編	1/1	初詣、WJ、詩編
1/8	虹野、ファン	1/8	虹野、ファン	1/8	虹野、ファン	1/8	虹野、ファン	1/8	虹野、ファン
1/11	鏡、フティツ	1/11	鏡、フティツ	1/11	鏡、フティツ	1/11	鏡、フティツ	1/11	鏡、フティツ
2/12	詩編、きらめ	2/12	詩編、きらめ	2/12	詩編、きらめ	2/12	詩編、きらめ	2/12	詩編、きらめ
3/21	朝比奈ゲーム	3/21	朝比奈ゲーム	3/21	朝比奈ゲーム	3/21	朝比奈ゲーム	3/21	朝比奈ゲーム
4/3	性理米、文系、芸術、雑学	4/3	性理米、文系、芸術、雑学	4/3	性理米、文系、芸術、雑学	4/3	性理米、文系、芸術、雑学	4/3	性理米、文系、芸術、雑学
4/23	動物園	4/23	動物園	4/23	動物園	4/23	動物園	4/23	動物園
5/14	古式、水族館	5/14	古式、水族館	5/14	古式、水族館	5/14	古式、水族館	5/14	古式、水族館
7/2	片桐、海	7/2	片桐、海	7/2	片桐、海	7/2	片桐、海	7/2	片桐、海
7/9	鏡、神社	7/9	鏡、神社	7/9	鏡、神社	7/9	鏡、神社	7/9	鏡、神社
7/23	朝比奈遊園地	7/23	朝比奈遊園地	7/23	朝比奈遊園地	7/23	朝比奈遊園地	7/23	朝比奈遊園地
8/27	虹野、スタジオ	8/27	虹野、スタジオ	8/27	虹野、スタジオ	8/27	虹野、スタジオ	8/27	虹野、スタジオ
9/10	如月、図書館	9/10	如月、図書館	9/10	如月、図書館	9/10	如月、図書館	9/10	如月、図書館
9/24	清川、植物園	9/24	清川、植物園	9/24	清川、植物園	9/24	清川、植物園	9/24	清川、植物園
10/8	優美、スタジオ	10/8	優美、スタジオ	10/8	優美、スタジオ	10/8	優美、スタジオ	10/8	優美、スタジオ
10/14	ツインビーりーたーんず	10/14	ツインビーりーたーんず	10/14	ツインビーりーたーんず	10/14	ツインビーりーたーんず	10/14	ツインビーりーたーんず
10/22	詩編、近所の公園	10/22	詩編、近所の公園	10/22	詩編、近所の公園	10/22	詩編、近所の公園	10/22	詩編、近所の公園
11/26	鏡、ゴースト	11/26	鏡、ゴースト	11/26	鏡、ゴースト	11/26	鏡、ゴースト	11/26	鏡、ゴースト

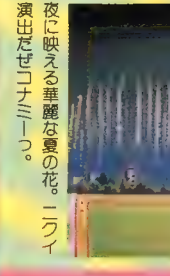
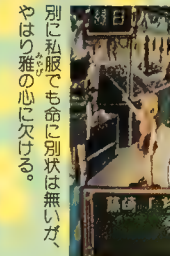
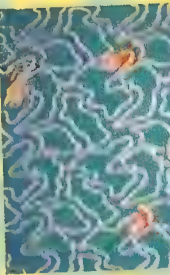


気が必要だと思われる。縁日のオキテその2

「縁日大作戦」

夏といつて読者諸氏が連想するのは一体なんだろう。海？プール？スイカ？アウトラン？甘い！激甘だ！(©らんざりの先生)

日本独特の夏の風物詩といえは、そう「縁日」だ。今回は縁日イベントに焦点を絞って、日本の縁日の深遠なるルーツを探っていかう。思ふことではないから安心おしやれ。



浴衣は縁日の必需品。若人たるもの夏はこゝろありたい。(古今も可)

「縁日には浴衣で臨むべし」これは誰がなんと言おうと厳守してもらいたい事項の一つである。郷に入りては郷に従え、縁日は縁日なりにふさわしいファッションがあるというものだ。

別に私服でも何ら支障はないのだが、やはり場を盛り上げるためにはそれなりの心意

「縁日のオキテその1」

金魚すくい。縁日といえば金魚すくい。このゲームにも縁日ミアアのツボ

「花火大会は必ず意中の彼女と行け」

3年目の花火大会こそが縁日の醍醐味中の醍醐味。このゲームの最重要イベントの一

「縁日のオキテその2」

縁日といえば金魚すくい。このゲームにも縁日ミアアのツボ

「花火大会は必ず意中の彼女と行け」

3年目の花火大会こそが縁日の醍醐味中の醍醐味。このゲームの最重要イベントの一

「縁日のオキテその3」

「花火大会は必ず意中の彼女と行け」

3年目の花火大会こそが縁日の醍醐味中の醍醐味。このゲームの最重要イベントの一

目もくらまばかりの如月さんの浴衣姿だ。神々しいぜ。



Nintendo GAME BOY™

ポータブルなゲーム
 その手軽さと、魅力的なソフトで売れに売れたこのゲームボーイ(以下ゲームボ)。かくいう私もユーザーである。私がゲームボーイと出会ったのは、私がまだケツの青い蒙古斑野郎だった学生時代。学校がちりと遠いこともあって、行き帰りの電車のなかで激重宝したものだ。目的の駅に着いてもまだ降りたくなくて感じるほどに。

かなわん、かなわん。

ゲームボーイ パンプレスト7月発売予定 定価3980円(税込み)
連鎖連鎖連鎖——っ!!
ぶよぶよ
 © COMPiLE 1994 © BANPRESTO 1994
 ついに来るところまで来てしまった! ハダ身離さず、ぶよ三昧だ。

勝機イイ!!



Nintendo GAME BOY™

ふたりで…は、通信ケーブルを使っての2P対戦モードプレイヤーが4つ以上の「ぶよ」を一度に消すと、相手に

つけるかー
 タ相手に勝ち抜いていくモード。総勢16キャラいる敵は、それぞれと連鎖狙い、早消し狙いなど個人的な戦略を使ってくる。サタンまでたどり



Nintendo GAME BOY™

カラーになつたゲーム
 モノクロ画面が唯一の欠点だったゲームボだが、先ごろ発売されたスーパーゲームボをイを使用すれば、家のテレビでカラーで楽しむことができる。もちろん、いままで通

「お邪魔ぶよ」を送り込むことができる。当然先につまみかたが負け! とことん…は、エンドレスでひたすら「ぶよ」を消していくモード。時間がたつにつ

タカヒな早消しウィッチ。



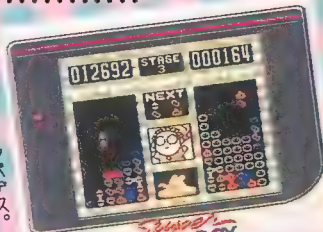
Nintendo GAME BOY™

左右に積んでくるのはハビ。



Nintendo GAME BOY™

守りの堅いスキヤボラス。



Nintendo GAME BOY™

ぶよぶよ三昧を満喫してくれ

れてレベルが上昇。難度がどんどん上がっていく。さて、ぶよぶよは元来、同じ色のぶよをくっつけていくことで、消していくゲーム。スーパーゲームボーイならともかく、普通のゲームボじゃあどうなんだろ、と思うよねだけどノープロブレム。ピコ



Nintendo GAME BOY™
 見たまんま、ぞう大魔王。サタンは近い!



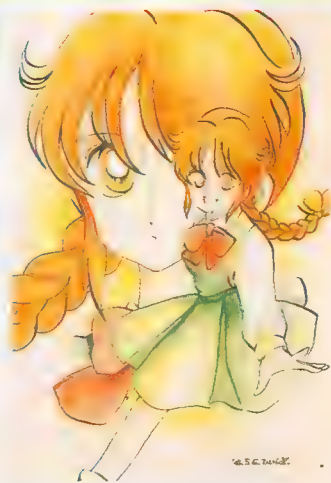
Nintendo GAME BOY™
 練習ステージとはいえ、手強い。



Nintendo GAME BOY™
 ほらね。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズゲームはなに
 読者版



(福岡県 ひいらぎ一帆君)

さて、今回のお題はコレだ。難易度低め。一応ヒントね。メガCDで遊べる、○橋△美子からのゲーム。もう分かったね! 前々回の答えは、セタのエイト・アイスでした。難易度激高!



FINAL FANTASY VII

（鹿児島県 ばーん君）



Ogre Battle

（愛知県 虎牙言さん）
 ちよつと怖いガ…。



Dungeons & Dragons

（茨城県 堀之内さん）
 フォーリンロも悪くハシ!

（鹿児島県 ばーん君）
 物知りじーさんはいないの!?

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。





GAMEST

DOKUSHA-SAHBISU-BU

読者サービス部



龍虎Zカップ
定価800円 送料: G
通販番号SS-84



乙女Zカップ
定価800円 送料: G
通販番号SS-85



龍の男達カップ
定価800円 送料: G
通販番号SS-86

龍虎のマグカップが三種の神器よろしくみっつそろって発売です。ステキなティータイムのおともにぜひぜひどうぞ！



灼熱派陸テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号C-55



青春小僧拳テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号C-56



静御前春麗テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号C-57

スパⅩテレカ、三種類が登場です。とてもややこしい名前ですが、間違えないでくださいな！

時、満たれり！スーパーリアルマーシャングールがテレカになった。これはもうすべて購入し、額縁に飾らにやならん訳ですっ！！



SHOKO
SUPER REAL MAH ONG SERIES
© BETA CO. LTD

しょうこテレカ
定価1200円 送料: A
通販番号ST-1



MIKI
SUPER REAL MAH ONG SERIES
© BETA CO. LTD

未来テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号ST-2



KASUMI
SUPER REAL MAH ONG SERIES
© BETA CO. LTD

香澄テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号ST-3



MANA
SUPER REAL MAH ONG SERIES
© BETA CO. LTD

曼奈テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号ST-4



YOU
SUPER REAL MAH ONG SERIES
© BETA CO. LTD

悠テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号ST-5



KAORI
SUPER REAL MAH ONG SERIES
© BETA CO. LTD

香織テレカ
定価1200円 送料: A
通販番号ST-6



(身長28cm)

ナコちゃん人形
定価7000円 送料: E
通販番号SS-87

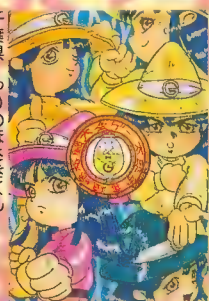
ナコちゃん人形の定価が7000円に決定！某リカちゃん系人形と同サイズなので、それらの服を着せかえて遊ぶことも可能なのだ！！とウーことは毛皮や水着なんかも！



夏休みプレゼント企画のお知らせだ！

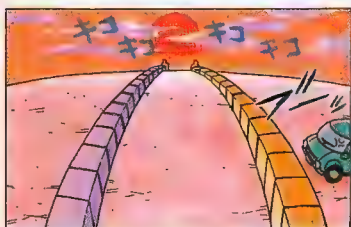
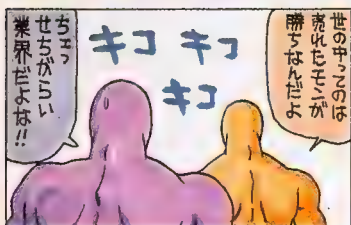
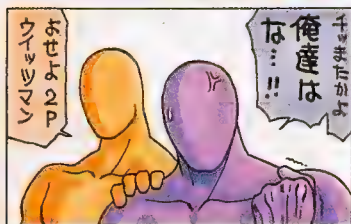
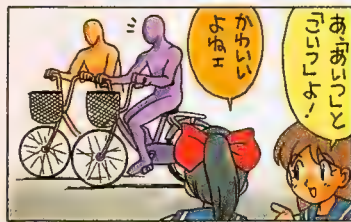
7/15～8/31の期間中、3000円以上注文してくれた君たちに、ポストカード5枚をプレゼント。9種の中からランダムで選ぶから、どれが行くかわからないぞ。

千葉県のりほまきん
★むしりちゃんビーンチの屋にマスコットキャラが誕生してしまいいさらには影が薄くなりそうなる予感：みんな応援してよ。



今月のむしりちゃん

吉崎観音の
うゲーム大辞典
ウィッツ



夏袋

好評発売中!

夏だ! 元気だ! 袋がアツい!
夏休み版お楽しみ袋、略して夏袋。中身はすべてトップシークレットな訳だが、あえて夏袋専用アイテムが数種入っていることだけ言っておこう。買ってうれしい夏袋、買わない奴はフクロにしてやるっ!

夏袋
定価3500円 送料: E
通販番号G-17



餓狼2キャップ
定価3000円 送料: F
通販番号SS-22



テリジャン(赤)
定価9800円 送料: F
通販番号SS-53

餓狼伝説の映画化を記念し、あのテリジャン(赤)と帽子を再度限定300着発売だ! これを逃すともう手に入れることは不可能かも。



餓狼2文具セット
定価2000円 送料: E
通販番号OG-3



餓狼伝説2ビデオ
定価6000円 送料: サービス
通販番号GV-2



餓狼SP文具セット
定価2500円 送料: E
通販番号OG-5



餓狼伝説SPビデオ
定価7000円 送料: サービス
通販番号GV-6



大派舞等身大ポスター
定価2500円 送料: G
通販番号GS-2

餓狼SPキーホルダー
定価580円 送料: B
通販番号SS-85



餓狼SPシール
定価500円 送料: D
通販番号SS-84



カメラ小僧24隆ちゃん
定価1500円 送料: E
通販番号C-40



スーパースト1ビデオ
定価6800円 送料: サービス
通販番号GV-7



カメラ小僧24春ちゃん
定価1500円 送料: E
通販番号C-41



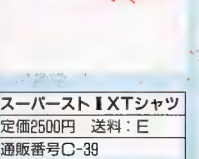
スーパースト1Xビデオ
定価7000円 送料: サービス
通販番号GV-9



カメラ小僧24バルちゃん
定価1500円 送料: E
通販番号C-42



スト1文具セット
定価1850円 送料: E
通販番号OG-1



スーパースト1XTシャツ
定価2500円 送料: E
通販番号C-39



スト1ダッシュ文具セット
定価2000円 送料: E
通販番号OG-2

スト1ムービーチケットレ
定価2500円 送料: サービス
通販番号TP-1 ※一般

スト1ムービーチケットレ
定価2300円 送料: サービス
通販番号TP-2 ※学生

スト1ムービーチケットレ
定価1900円 送料: サービス
通販番号TP-3 ※小人



スーパースト1Xキーホルダー
定価680円 送料: E
通販番号C-38



ゲームストキャリーケース
定価850円 送料：E
通販番号G-13



の厘ロゴキーホルダー
定価350円 送料：B
通販番号G-12



マッドマンキーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-14



精霊キーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-15



風魔キーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-17



半蔵キーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-16



ラスプーチンキーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-18



の厘ロゴプレスタオル
定価450円 送料：C
通販番号G-15



待降貯金箱
定価1800円 送料：E
通販番号SS-51



悪の帝王カップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-69



精霊SPカップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-68



舞ちゃんカップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-67



F-Hダイナマイトテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号DT-1

NOW PRINTING

ワービー2JETビデオ
定価6500円 送料：サービス
通販番号GV-10



G3ナコルテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-1



G3舞テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-2



G3春麗テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-3



G3ジャンヌテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-4



G3リョウコテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-5



このカーメインがみんなにいいことをお知らせしよう。G3テレカは5枚セットで買うと特製ケースが付いてくる。



バンダー [800円 B-1] 送料：F



NEWバンダー [1200円 B-2] 送料：F



ロゴキャップ [3000円 W-8] 送料：G



観音テレカケース [1000円 G-11] 送料：C



雑君テレカケース [1000円 G-10] 送料：C



読サビ戦闘員の叫び

このたびはドクサビ戦闘員に迎えてもらいました、私ジンと申します。今後ともよろしく、お願いします。私の初仕事はこの商品の紹介です。ワービー2JETビデオジャケットはまだ出来上がっていませんが、内容はゲームスト編集部が制作したので、すばらしいことは間違いない。収録時間70分の定価6500円で7月23日発売。付録には雑君イラスト付き手裏剣型のコースターが付いてきますよ！

読者サービス部通信販売お申し込み方法

- サービス部の通信販売は本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
- * 現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金されてから商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1ヵ月たっても商品が届かない場合は、電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品が配送中の破損以外交換を受け付けません。● 価格はすべて税込みです。

送料表

A: 何個でも	100円	D: 3個まで	200円
B: 2個まで	100円	4個以上	400円
C: 3個以上	200円	E: 何個でも	500円
1個なら	200円	F: 何個でも	800円
2個以上	400円	G: 単品発送	800円

◆ たくさん商品を買った場合は、その中の送料が一番高い送料を選んでください。(単品発送の商品は別扱いになります)
例：しようちテレカ1枚……………100円
大衆舞身大ポスター1枚……………800円
ナコちゃん人形1体……………500円
悪の帝王カップ1個……………800円
以上の商品を、一括注文された場合は送料は1800円となります。

ゴールドチケットサービス
通販の申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

- 
- ① コインホルダー：10点
- 
- ② グレンジャーテレカ：20点
- 
- ③ 吉崎観音テレカ：20点
- 
- ④ システム手帳：30点
- 
- ⑤ ゲームストプレスTシャツ：40点

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

通常払込料金
加入者負担

払込票

各票の★印欄は、払込人において記載してください。

* 口座番号	東京 5				98420				* 金額				
	株式会社 新声社 読者サービス部									* 備考			
* 加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部								* 備考				
* 郵便番号	お宅									* 備考			
* 払込人住所氏名	(おなまえ)[フリガナを必ずおつけください。]								* 備考				
	(おところ)[フリガナ]									* 備考			
	お電話 { }								* 備考				
										* 備考			

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

* 口座番号	東京 5				98420				* 金額				
	株式会社 新声社 読者サービス部									* 備考			
* 加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部								* 備考				
* 郵便番号	お宅									* 備考			
* 払込人住所氏名	(おなまえ)[フリガナを必ずおつけください。]								* 備考				
	(おところ)[フリガナ]									* 備考			
	お電話 { }								* 備考				
										* 備考			

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)



(身長約9寸体重秘密)

極上にかわいいナコルルの人形が発売!!はすかしがらすに⑦屋で予約してくれよ!手に入られなくて泣いてからでは遅い!
■ナコちゃん人形 ■定価7000円

夏の⑦屋はかわいいあの娘がお出迎え!

NEO GONG GONG
今年の9月9日より発売されるNEO GONG GONGの予約を⑦屋両店で受け付けてあります。次世代の家庭用ゲーム機をリードするものだけに、今から予約して時代に乗り遅れないように気をつけろー

7月後半の月間イベント
7月前半に引き続き、ワールドヒーローズ2UEの5人抜き大会を開催中だ!
31日(日)には5人抜きをしたプレイヤーによる決勝大会が行われるので、ワールドヒーローズファンは⑦屋両店に集結するのだ!!
7月は⑦屋もサマータイムで営業中です。両店とも定休日は第2月曜日で営業時間も夜8時まで!
これも利用できないから、た方も利用できるようにさらにがんばるぞー
ワールドヒーローズ2UE難易度キアラニュークセスフェア
7月23日に遂にワールドヒーローズ2UE増刊とビデオが発売だ!それに続いてJETグッズも登場するぞー
しかもフェアの期間中は、ステキや相品プレゼントしてしまうので、ワールドジェッターのみんなは必ず集まるのだ!
7月31日(日)まで実施
予約受付開始

今度のイベントは、ここがポイント!!

⑦屋マスケットキャラネーム
大募集中なのだ!!
⑦屋マスケットキャラが決定したのはみんな知っているよね?⑦屋ではこの娘の名付け親を募集中。自分の娘の名前を決定するつもりで愛情がいっぱい詰まった名前を付けてください。
⑦屋マスケットキャラは今後もゲームスト誌上、グッズ等で大暴れする予定なので、みんなで作ってあげようぞー
ファイターズヒストリーダイナマイト団体戦
人気のおとろえを知らないファイターズヒストリーダイナマイトなのですが、今度は団体戦で大会をおこなうことが決定したぞー
対戦形式は3人1組でチームを作ってもらい、それぞれ違うキャラクターを使用して2人勝ちめれば次の試合に進めます。
チームが作れない人も当日の屋でチームを作るので安心して参加してください。
⑦屋フリープレイロイヤ
7月30日は⑦屋商品千円以上お買い上げの方にサビコインを大プレゼントします。
このサビコインは⑦屋本体に入っているゲームが1回だけ無料でプレイできるといふすごいコインなのだ。当日は効力がないので空いてるゲームがあったらすぐに使っちゃい!
⑦イベントで不明な点があったら⑦屋両店に遠慮なく聞いてね!

7月後半の月間イベント
7月前半に引き続き、ワールドヒーローズ2UEの5人抜き大会を開催中だ!
31日(日)には5人抜きをしたプレイヤーによる決勝大会が行われるので、ワールドヒーローズファンは⑦屋両店に集結するのだ!!
7月は⑦屋もサマータイムで営業中です。両店とも定休日は第2月曜日で営業時間も夜8時まで!
これも利用できないから、た方も利用できるようにさらにがんばるぞー
ワールドヒーローズ2UE難易度キアラニュークセスフェア
7月23日に遂にワールドヒーローズ2UE増刊とビデオが発売だ!それに続いてJETグッズも登場するぞー
しかもフェアの期間中は、ステキや相品プレゼントしてしまうので、ワールドジェッターのみんなは必ず集まるのだ!
7月31日(日)まで実施
予約受付開始

夏の風物詩おたのしみ袋がグレードアップして⑦屋に帰ってきた!

⑦屋「夏袋」NOW ON SALE!

3500円でここまでやるか!?



7月下半期に登場する新商品のお知らせ!

⑦屋特製「夏袋」 価格3500円
7月15日から⑦屋両店で「夏袋」を大セール! 価格は3500円で、中身のほうはなんとネオジオソフトから非売品アイテムまで、目を疑っちゃうようなものばかり。「福袋」と同じく数に限りがあるから、みんな揃って買いに来てね!
WH2JET増刊号&ビデオ同時発売
ただ今大気中のWH2JETの増刊とビデオが23日(土)に登場だよ。増刊号は1280円、ビデオは6500円。いずれも編集部への集大成だから一見の価値はある。WHファンは必ず買わなきゃダメ!
餓狼の謎を解き明かせ! 「餓狼伝説の謎」
「ストII波動拳の謎」に続いて今度は餓狼の謎本が発売されちゃう。人気ゲームの餓狼だけにその謎も超一流クラス。知りたかったあの秘密が公表される時がついに来ました! 発売日は23日(土)。お楽しみに!
スーパーリーグ情報情報情報(残響音含む)
なんとあの魔法大作戦の続編「疾風魔法大作戦」が⑦屋両店に8月上旬やって来るぞー! ライジングさんありがとうー! 期間は一週間だからみんな感謝してプレイしようね。イベントもあるから楽しみに待っててねー!

⑦屋秘密の小部屋?

最新情報をおしえちゃっよ!

⑦屋マスケットキャラ活動準備中!
⑦屋マスケットキャラが決定したのはみんな知ってるよね?現在はみんなが送ってくれた名前の中からグッドなものを選択中です。みんなの感性にジャストフィットする名前にするから待っててね!

7月下半期のイベントスケジュール

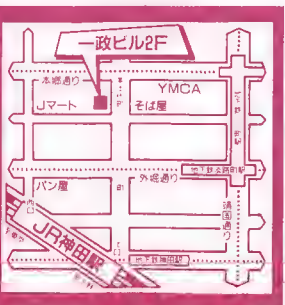
下半期	⑦屋東京内神田店	⑦屋大阪上六店
17日(日)	スーパーストII X 大会 対戦熱がまだに冷めやらぬスーパーストII X。究極の技を身につけておいてくれ!	東京店と同時開催
23日(土)	「餓狼伝説の謎」発売記念イベント 超マニア問題を用意したぞー!	東京店と同時開催
24日(日)	ファイターズヒストリーダイナマイト団体戦 「FHダイナマイト」で団体戦を行うぞー! 3人1組でチームを組んで予定なので今から仲間を集めておいてね!	東京店と同時開催
30日(土)	⑦屋商品千円以上お買い上げの方にサビコインをプレゼントします。コインは当日のみ有効だからガンガン使っちゃい!	東京店と同時開催
31日(日)	ワールドヒーローズ2UE 5人抜き大会決勝戦 7日間をおしてワールドヒーローズ2UE 5人抜き大会を達成した猛者たちによる対戦大会だ。超人技を盗み取るのだ!	東京店と同時開催

天下一ゲーマーの店

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

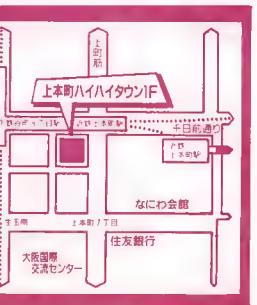
●東京内神田店●

TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12:00~20:00
第2月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●

TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11:00~20:00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



皆さまの圧倒的な要望にお答えして

ついに
巻頭カラー!!

【速攻生徒会】
小川雅史

■ゲーパロ4コマグランプリ
■スーパーストII 4コマ

SSディッカー
CONTINUE?

城物語

戦国エース

餓狼伝説2

ワールドヒーローズ2

究極戦隊ダダンダーン

アンダーカバーコップス

キャプテンコマンドー

豪血寺一族

海底大戦争

出たな//ツインビー

魔法大作戦

ダークエッジ

都築和彦

ひさの瑠珈

富士宏

かちばあたる

MONDO.恵

雑君保ブ

伊藤霊一

古葉美一

戸橋ことみ

貴城 輝

夏元雅人

吉崎観音

竜騎兵

なかどくにひこ

8月号
7月19日(火)発売!!
550円

月刊コミック
ゲーパロ

◆コミックゲーメストは毎月19日発売・定価550円◆

天上天獅子悦世



MONTHLY
COMIC GAMEST
7月号増刊
480 YEN

ことぶきつかさ 井上卓哉
原田将太郎 小川雅史
道満晴明

俺の全
見ろ!!
大張正己
[GET! SPECIAL] インタビュー!!

天獅子悦世
[外伝]
MONDO

原画 大張正己 (スズシオG-1)
セルワーク 中山義典

「まるごと餓狼伝説」

コミックゲームスト増刊

定価 480円好評発売中!!

宣言!! コミゲ増刊は、
アニメ情報、インタビュー、
ショートコミック、
すべてが全部、餓狼伝説
なのです……。

おてもとに!!

サービスをご利用ください

商品代金と商品の
引き替えシステム

アーケード基板から 家庭用ゲームソフトまで 豊富な在庫

ほんの一例

カプコン

- ストリートファイター ¥15000
- ストリートファイターII ¥10000
- ストリートファイターII ¥16000
- ストIIダッシュターボ ¥19000
- カプコンクイズ2 ¥19000
- パース ¥29000
- スーパーストリートファイターII ¥65000
- スーパーストリートファイターII X TEL ¥15000

データイースト

- クルードバスター ¥10000
- キャプテンアメリカ ¥19000
- ディスプレイ ¥13000
- ダークシール ¥12000
- ダークシールII ¥15000
- ファイターズヒストリー ¥13000
- ファンキージェット ¥13000
- ロボコップ ¥10000

バンプレスト

- 戦国エース ¥35000
- マクロス ¥26000
- マクロスII ¥16000
- ウルトラマン ¥6000
- SDガンダム ¥6000
- 機動戦士ガンダム ¥13000
- SDガンダムネオバトル ¥12000
- ウルトラマン倶楽部 ¥6000

コナミ

- X-MEN ¥25000
- エスターキックス ¥22000
- グラディウスII ¥19000
- 龍忍者 ¥10000
- クライムファイター ¥9000
- グラディウスIII ¥19000
- ガイアポリス ¥19000
- クオース ¥3000
- サンダークロス ¥16000
- ゼクセクス ¥22000
- サンセットライダーズ ¥36000
- G1ジョー ¥32000
- 出たなツインビー ¥18600
- トライゴン ¥15000
- パッキーオヘア ¥32000
- パロディウスだ! ¥15000
- マーシャルチャンピオン ¥29000
- ミスティックウォリアーズ ¥35000

アイレム

- アンダーカバーコップス ¥35000
- R-TYPEII ¥12000
- R-TYPEレオ ¥18000
- インーシファイト ¥8000
- エアージェル ¥12000
- ガンフォース ¥10000
- 海底大戦争 ¥39000
- ギャロップ ¥8000
- ガンホーキ ¥12000
- サンダープラスター ¥10000
- 大工の源さん ¥6000
- ドラゴンブリード ¥12000
- ボンバーマン ¥10000
- メジャータイトル ¥29000

ナムコ

- ニューマンズスレッチクス ¥39000
- スーパーワールドコート ¥39000
- オナクルハズ ¥25000
- F/A ¥22000
- エクスパニア ¥10000
- エメラルディア ¥19000
- ネビュラスレイ ¥85000
- ティンクルビーツ ¥55000

その他

- シュトラール ¥6000
- オメガファイター ¥7000
- ゴモラ ¥7000
- エアバスター ¥15000
- F1グランプリ ¥3000
- ソニックウイングス ¥26000
- ゼロチーム ¥36000
- ソルダム ¥5000
- 上海 ¥5000
- ハチャメチャファイター ¥14000

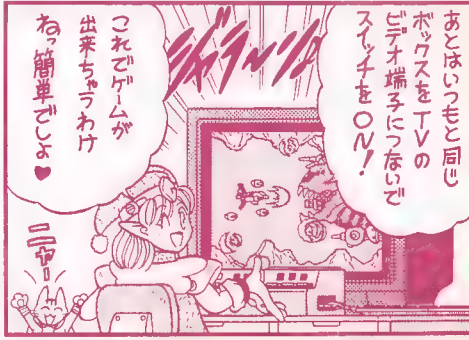
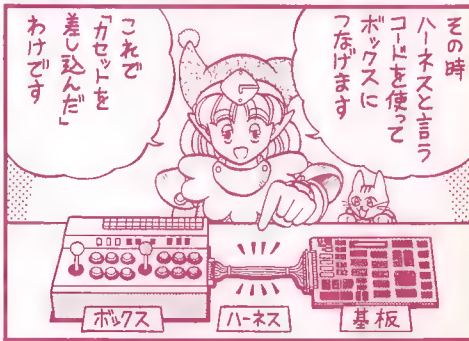
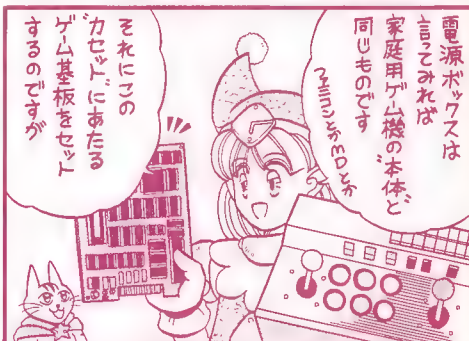
タイトー

- レイフォース ¥79000
- 阿修羅プラスター ¥15000
- グリッドシーカー ¥29000
- ガルメデス ¥10000
- 麻雀クエスト ¥29000
- ブランディア ¥15000

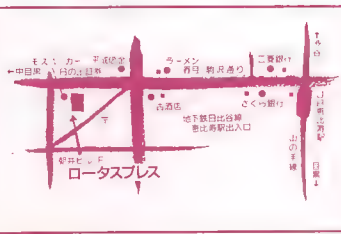
東亜プラン

- 究極タイガー ¥8000
- 達人 ¥10000
- 達人王 ¥19000
- ドギューン ¥15000
- フュージョイト ¥12000
- フュービー ¥8000
- ゼロウイング ¥8000
- ヴァイナ ¥10000
- V-ファイブ ¥19000
- ナックルパッサン ¥28000

その他基板は豊富に
用意してあります。



初めての方大歓迎!!
お気軽にTELください





翌日商品が 日本全国早くて便利なコレクト

NEO・GEO



ザ・通販

ファイターズヒストリー
ダイナマイト

¥28,000 →
発売中 ¥22,500

得点王 2

¥28,000 →
発売中 ¥22,500

ワールドヒーローズ 2
JET

¥29,800 →
発売中 ¥23,800

トップハンター

¥28,000 →
絶賛発売中
¥22,500

NEO GEO

本体 48,800円
→32,800円

3DO R.E.A.L

本体 54,800円
→49,800円

ソフト名(新品)	定価	販売価格
餓狼伝説スペシャル	28,000円	21,800円
サムライスピリッツ	28,000円	21,800円
ファイヤースープレックス	28,000円	13,800円
龍虎の拳	28,000円	19,800円
ワールドヒーローズ	25,800円	13,800円
キングオブザモンスターズ2	25,800円	13,800円
餓狼伝説	23,800円	9,800円
戦国伝承	19,800円	9,800円
フライングパワーディスク	25,000円	18,800円
龍虎の拳 2	29,800円	19,800円

※価格は変動する場合があります。

KIC PANA TWIN (S内蔵)

本体 38,000円
RGBケーブル 3,000円

シグマAV-3000 (S内蔵)

AV3000 25,000円
Σ 6000ターボ 13,800円

NEO・GEOパーツ類	定価	販売価格
コントローラー	6,300円	5,700円
ファイティングスティックNEO	6,780円	6,200円
メモリーカード	3,300円	3,200円
ACアダプター	3,500円	3,400円
AVコード	1,200円	1,100円
RFコンバータ	2,000円	1,900円
RGBケーブル	2,200円	2,100円
業務用MVS-1 (新品)	48,000円	48,000円

※送料・代引手数料は一律1,300円/表示金額は税別価格です。

☎03-3760-6630
AM11:30~PM8:00

(株)ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F
TEL.03-3760-6630 FAX.03-3760-5359

永き時をいただき、我らいざ開かん!!

ワールドヒーローズ2JET 対戦ダイヤグラム

WH2とJETの違いが、今いちピンとこない人! すぐに目を通してくれ。避けて通れない現実がそこにはあるぞ!!

CSNK/ADK 1994 | WHJ担当チーム "WHジェントルマンズ"

まずは君の手元にある、昔のWH2のダイヤグラムを見直してほしい。話はそれからしようか(ない人スまん)。

6ポイントの差をつけて、ドラゴンが堂々の1位を獲得。フウマ以外はすべて5ポイント以上という、実に安定した帝王ぶりを発揮。

フウマには烈風斬! 炎電破パターンがあり、ジャンプの軌道が高いドラゴンには少々ツライ。またフウマのレバー入れ立ちキックが強いので、通常技でも近寄り難いのだ。



飛び足利は出るのも早く、隙が少ない。まさにスピード野郎。

マッスル、フロクケン、リョウの3人には移動速度で、闘いの大部分を凌駕している。マキシマムに8ポイントがついてしまったことについては、後で語るところ。

健闘した新キャラ
2人に注目!!

JETから加わった新キャラ2人(ジャック、リョウ)。この奴らがどれくらいに位置するかが、興味深いところだ。と思う。

結果はジャックが3位に、リョウが5位。強いことは分かったが、見事2人揃って上位進出となった。読者の中にはリョウのほうが、ジャックより順位が上だとお思いの方があるだろうが、ジャックは相性のよいキャラには滅法強く、順位を上げて

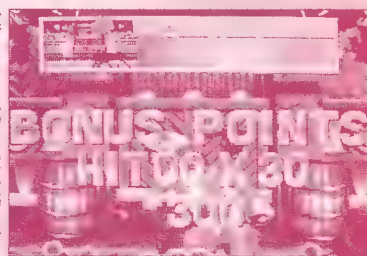


立方強ソムが強い。決まろうものなら次に二スマツチャー。

ができるのだ。それでいて、とことん弱い相手もない。リョウは万能キャラ。特に弱いキャラもいなければ(ドラゴン以外)、強い相手もない。リョウとJ・カーンには、長い槍で押さえ込むことができる。懐も思ったより弱くないぞ。

ついに到来!
投げキアラ
受難の時代

WH2からキャラのガード時間が長く、小技からのコマンド系の投げは非常に入れにくかった。が、しかし威力はでかいので、リョウコは人気が高かった。リョウコは人気が高かった。



投げようと思っても、バックアップで逃げられるのだ。



トルネードフリーカーがこの威力。弱くなつたねエー。

当然通常投げより威力は高いもの、明らかに前作より低い。しかも今回からはバックタッシュの追加で、余裕で逃げられてしまう。マッスルの低空ドロップキックは強いが、やはり基本はトルネードフリーカー。リョウコの新技も、闘い方を大きく変化させるものではないのが残念。

どうしたマキシマム!

はつきり言って全キャラにづらい。マキシマムのポイントの低さは桁が違っ。なぜこれほど前作から、順

WH2JET 対戦ダイヤグラム

	ドラゴン	エリック	シュラ	ジャック	リョウ	マッドマン	キッド	ジャンヌ	ラスプーチン	フウマ	J・カーン	ハンゾウ	フロクケン	マッスル	リョウコ	マキシマム
順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ポイント	92	86	85	85	84	84	79	78	77	74	68	67	66	65	62	48

セレクトは?

このダイヤグラムの測定は、すべて「ノーマル」。キャラやプレイヤーの闘い方によって、タイプセレクトを使いこなしたほうがいい。特にドラゴンはスピード型が強いし、リョウコ、マッスルは攻撃型を選べば、多少順位が上がるかもしれない。というところで今回は以上。ダイヤグラムに対するご意見、ご感想は: ゲームスト編集部

「WH2JETダイヤグラム」係まで送ってください! 機会があればタイプセレクトを追求してみたいと思います。

てられても、くらい投げはまずやめたほうがいいぞ。勝つためには心理戦をものにしなければならず、常に不安定な戦況を覚悟しておかなければならないのだ。

もう誰も止められない！超女暗軍団



遂にボーナスポイントの謎が明かされる

平均点300への道

担当：東横線パワー松

ライフとタイムとバトルが絶妙なハーモニーを醸し出す。JETの得点システムを徹底解析。

とても変わっている得点システムのワーヒーとJET。まずはライフ、タイム、バトルの3つのポイントについてそれぞれ分析してみよう。

ライフポイント

バーフェクトだと100ポイント入る。1ドット削れるたびに1ポイントずつマイナスされる。

タイムポイント

タイムを71秒以上残して勝つと問題なしに100ポイント入る。70秒以下の場合、60秒だと70ポイント、30秒だと43ポイント、タイムオーバーの時は0ポイントというふう

に残りタイム×約1.4というのがタイムポイントとして加算されるぞ。

バトルポイント

計算法は、自分の攻撃ポイント+CPUの攻撃ポイント。つまり、自分のヒット(ガードでもよい)させた攻撃ポイントとCPUにくらった(ガード)攻撃ポイントを足したものだ。

加算される攻撃ポイントには、
小攻撃 1ポイント
大攻撃 2ポイント
必殺技 3ポイント
投げ(つかみ) 2ポイント
フィニッシュ時はこのポイントが跳ね上がり、
小攻撃 1ポイント
大攻撃 5ポイント



バトル100はいただき。



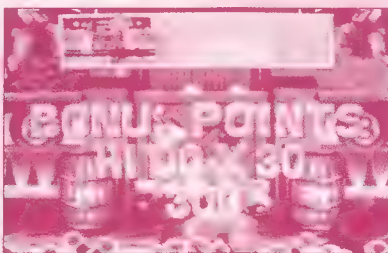
フィニッシュに銃撃破を使うと、

必殺技 10ポイント
投げ(つかみ) 5ポイント
となるのだ。しかも、多段攻撃でフィニッシュした時はヒットした回数×攻撃ポイントが加算される。

例えば、フウマの忍法風輪華斬がフィニッシュ時に3回ヒットしたならば10×3の30ポイントがバトルポイントに足される。リョフなら敵を倒す時に銃撃破(最大10ヒット)を使うだけでバトルポイント100を取ることもできるぞ。

スクリア時のスコア算出法

ライフポイント+タイムポイント



生で300ポイントは必ず取ろう。

イント+バトルポイントの総計(クリアまでに獲得したポイントの総合計ポイント)と牛でのポイント(牛は含めない)で割ったものが得点として表示される。

CPUの主な動き

CPUは主にモードが2種類ある。体力が半分以上残っている時の通常モードと、体力が半分以上の発狂モードがある。

通常モードでは、ただ必殺技(特に突進系の必殺技)を出しているだけでいい。CPUはくろうか、ガードするかで反撃はほとんどしない。このモードの時は、ほとんどのCPUがしゃがみ小パンチ連打で跳んでくる。フウマなど強力な対空必殺技を持っているキャラは跳ばせて落とすパターンで、それ以外のキャラはCPUのジャンプをうまくくって投げて体力を奪っていくこう。

発狂モードでは、通常モ



ゲームオーバー時にスコアの表示が出る。



これぐらいの体力で発狂モード



小パンチで跳ばせて、



はい、炎龍波

下とまったく逆で必殺技を出す(特に起き上がり)に重ねると(ほとんど返されてしまう。だから、何かしらCPUの攻撃を誘ってからこっちが反撃する形にもっていかないとけないのだ)ももちろんしやがみパンチ連打もタマ。

CPUの攻撃の主な誘い方が2パターンあるので紹介しよう。

●めくり攻撃すかし

CPUを倒したら、小攻撃(パンチでもキックでもよい)を出さないように跳び越える。すると、CPUは何かしの反応して攻撃してくるのだ。どのキャラがどんな攻撃をしてくるのかキャラ別に見ていこう。

ジャンヌ：フラッシュソード
ブロッケン：ハリケーンアーム
シユラ：ムエタイキック
C・キッド：スパイラルキック

リュウフ：槍乱舞

どのキャラのどの反応もスキの大きい技なので楽にこちらの攻撃を当てられるだろう。こちらの攻撃を入れたら(必ずCPUが転ぶ攻撃にすること)ふたたびめくり小攻撃すかしからやり直せばOKだ。

●すん止めガード

これはちょっと難しい誘い方。まずはCPUを転ばそう。この後、CPUに密着してしやがみパンチ連打にして起



CPUを転ばせながら、起き上がりすかしをさせてあげる。



技をスカッてくれたら反撃だ。

き上がりを待つ。するとCPUは必ず無敵技を出してくるので、この瞬間にうまくガードしよう。ガードするタイミングが早いと投げられるし、ガードが遅いとそのまま攻撃をくらってしまう。



まぶたをさす。



このあとしやがみパンチ連打はニュートルにこっぴどい。



素早くガードして反撃だ。

といった具合にタイミングはシビアなのだが、一度コツを覚えればカウンターで大ダメージを与えられるので、ぜひマスターしよう。

このパターンが使えるキャラは以下の10キャラ。

- エリック：ロングホーン
- J・カーン：豪虎覇極道
- マッドマン：マッドジャイロ
- ドラゴン：ドラゴンキック
- J・マキシマム：シヨルター
- チャーミングクラッシュ
- フウマ：炎龍波
- C・キッド：スパイラルキック

ハンソウ：光龍波
ジャック：ジョースアタック
スキの大きい技を出してくれるのは、C・キッドとハンソウ、ジャック。ほかのキャラの反応はスキが小さいので反撃しにくいだろう。

2つのパターンにあてはまらないキャラでリュウコだけはしやがみ小パンチ連打で居合蹴りかジャンプを誘えるので覚えておこう。

道のりは険しい……

一言、平均点3000への道と書いたがかなりの難度は高い。1Pの勝ちポイントを平均287くらい出せばボーナスの牛と足してギリギリ3000。でも、こんな数字を出す可能性があるキャラは、ドラゴン、ブロッケン、ジャック、リュウフのたった4キャラ(現時点)だ。これ以外のキャラではバトルポイント1000が取りにくいのである。

3000とはいかないものの、高い得点目指してがんばってね。

では、君もこれからゲームセンターに行つて実践だ!!

エンディングの秘密

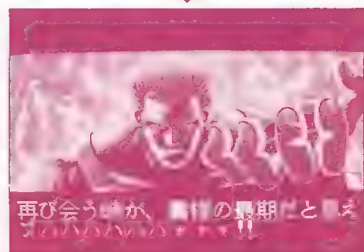
ワールドJETのエンディングが3種類あることはみなさんご存じの通り。

この3種類のエンディングがセウスを倒した残りライフ

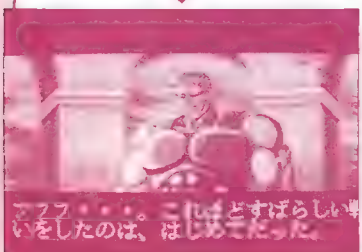
に関係しているのだ。どの体力がどのエンディングかは、写真のほうを見てほしい。では、さらば。



ホス!!そんなに落ちこんじゃあだめす!!!!だいじょぶだつて!!



再び会う日が、最期のときと……



マズフ……。これはどすばらしい事をしたのは、はじめにだつた。

最終ボスまで完全攻略!!
しかも、絶大な威力を誇る隠しショット
「ヘルファイヤー」を大公開だ!

Twin Eagle II

ツイン・イーグル II

担当: GED

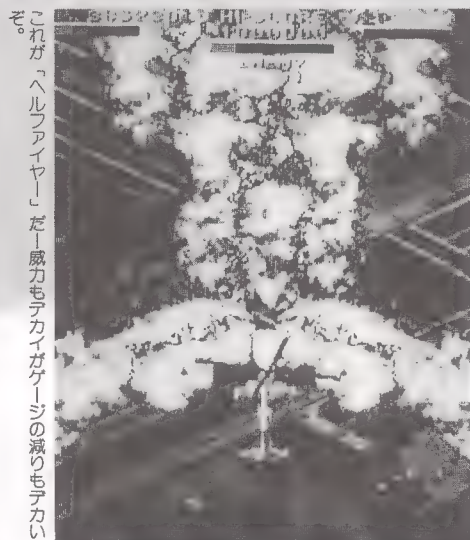
©1994 SETA Co.,LTD.

●アイテムは 対地を狙え!

このエリアあたりから、さすがに終盤を実感させる激戦が始まるが、幸いにもタンクやパイプラインなどの地上物が多いので、これらを壊しまくればアイテムに困ることはないだろう。

砲台や戦車を素早く確実に破壊するためにも、対地ショットのパワーアップは欠かせない。しっかりと回収してこよう。

スタートすると、まずは上からザコヘリが2機突っ込んで来る。次も上の左右からザコヘリの編隊がくるが、画面の一番下にいれば体当たりされることはないで落ちついでミサイルをよけよう。

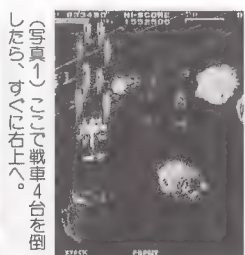


これが「ヘルファイヤー」だー威力もデカイガージの減りもデカイぞ。

●前半のポイント、 戦車と砲台の 混合攻撃

こいつらを倒したらすぐに左へ行き、道路の左端から現れる戦車4台×2を全滅させる(写真1)。

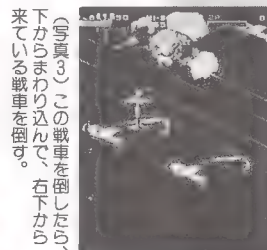
そして急いで上にいき、砲台が見えたら右から順番に壊していこう(写真2)。戦車を片付けた後、アイテムに気を取られていると遅れがちなので



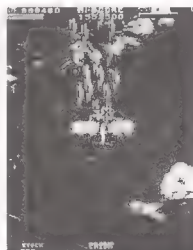
(写真1) ここで戦車4台を倒したら、すぐに右上へ。



(写真2) そして砲台を出現順に撃っていく。弾を撃たれる前に倒してしまおう。



(写真3) この戦車を倒したら、下からまわり込んで、右下から来ている戦車を倒す。



(写真4) ほかの砲台より少しカタいので気をつけよう。

で注意しよう。

この砲台×4を倒すのが遅れてしまうと、この砲台の後ろから出てくる戦車×3にも弾を連射されてしまい、かなりキツくなってしまう。ここは、前半のポイントとなる場所なので覚えておこう。

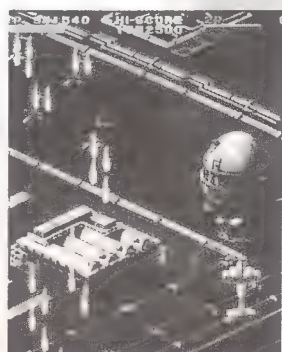
ここを抜けた直後、道路が斜めに走っている所があり(写真3)、左端から4台と右端から3台の戦車が来るので、左上で戦車を倒してから右下へ回り込んで倒す。

そして、この道路のすぐ先にある金網を壊して戦車を落としてしまえば、回転連射してくる砲台×2を楽に壊すことができる(写真4)。

この回転砲台を画面の上半分まで壊してしまえば、ミサイルヘリや体当たりで突っ込んでくるヘリも怖くない。

写真5の戦車4台を撃つたら、右にある丸いタンクを撃つて転がそう。これで、やっかいな砲台群を一掃することができそう。

タンクを転がして砲台を全滅させたら、道路の左側から

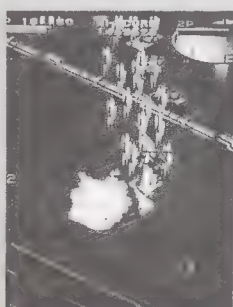


(写真5) 戦車を倒して右のタンクを転がせば、砲台を撃つていく必要もない。

出てくる戦車を撃ちにくい。4台すべて破壊したら、すぐに中型ヘリ×2に対して扇状連射のトリックショット(以下T-S)を使う(写真6)。このあと、右上の建物のあたりをチョロチョロ走っている戦車たちを撃ちにくい(写真7)。こいつらは、放っておくと4台集まって弾を連射してくるので、必ずその前に倒してしまおうだ。



(写真6) 早めに扇状連射を使って中型ヘリを倒し、右上の戦車を撃ちにくい。



(写真7) この4台が集結する前に倒してしまおう。

●後半のヤマ場、4×3の砲台群

そして、道路の金網を壊して戦車を水に落とし、左下から来る戦車3台にそなえる。この戦車はスピードが結構速いので気をつけよう。

この戦車×3と連射砲台×12の混合攻撃が、このエリアで一番の難所だ(写真8)。左下の戦車×3の後に上の砲台群を撃たれていくのだが、かなり弾を撃たれちゃう。君の弾よけの腕が問われるぞ。

この砲台群が画面の下半分くらいまでスクロールすると、中型ヘリが出てきてしまうので、それまでには片づけた方がいい(写真9)。

安全にいくなら、砲台が全部出現したときにボムを使ってしまえばいい。砲台群さえ壊してしまえば中型ヘリなど問題ではない。画面の下のほうで落ちついて倒そう。



(写真8) この戦車を倒し、急いで砲台を撃ちにいへ。



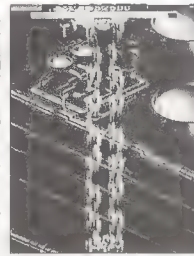
(写真9) 砲台が出揃ったところでボムを使えば安全に倒すことができる。

あとは、ザコヘリが少し出てきて戦車が4台出てきたら、いよいよボス戦だ。

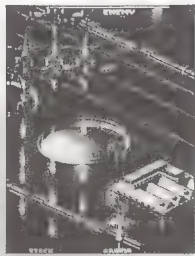
ステージ3 エリア2 ボス

3-1のボスが、2-2の護衛機を連れているような感じ。T・Sを使っても由返りで回避してしまうので、扇状連射などのT・Sで重ならないぞ。

初めの、まだ護衛機を連れているときにガンガン撃ち込んで少しでも多クダメージを与えておこう(写真10)。



(写真10) 出現してからしばらくは、護衛機が出てこない。今うちにガンガン撃ち込め。



(写真11) 護衛機が横に並んだときに攻撃のチャンス。



(写真12) 前にフワッとできたら、速攻で扇状連射か回転連射を使って追い払う。

てくるので、2-2のボスと同じようにこいつらのフォーメーションを見て行動を判断することになる。

写真11のようなフォーメーションのときは、真下にしか弾を撃つてこないで、ボスの弾のラインからちょっと左右に自機をずらして撃ち込む。写真12のようなフォーメーションになったら、扇状連射などのT・Sで護衛機を追い払うのだ。このボスに対しては、T・Sを攻撃に使うのではなく、回避に使うようにする。

この2種類のフォーメーションを見て、攻撃か回避かを判断できるようにすれば勝つたも同然。だが、T・Sのミスは致命的なので失敗は許されないぞ。

ステージ3 エリア3 Night City

さあ、いよいよ最終エリアへ突入だ。

ナイトシティというだけあって、高層ビルなどの建物がならんでいる。片っ端から壊してアイテムキャリアを出現させよう。もちろん取るのは対地のパワーアップだぞ。

●中型ヘリ×8の猛攻

始まってすぐにザコヘリ、中型ヘリ、ザコヘリと来るが、中型ヘリは特に問題ない。画面の一番下で落ちついて倒そう。



(写真13) 中型ヘリが次々と突っ込んでくる。追い込まれる前にT・Sを使ってしまおう。



(写真14) 飛行船から出てくるアイテムを気を取られてやられるなよ。

だが問題は、まるで体当たりするかのよう飞来して、V字を描くように去っていくあとに出る中型ヘリ。

こいつはスピードが少し速いため、下に来るまでに撃ちきれない。しかも、V字の最下点まで来ると真下に弾を撃つので、決して無理して撃ちに行かないこと(写真13)。

この中型ヘリは、少し横に避けてかわせばいいのだが、8機連続で来るので反対側に切り返さない限り、しだいに避けるスペースがなくなってしまう。これは無理せず、T・Sを使って回避したほうが安全だ。

ここを抜けると、大きな飛行船が飛んでくるので、これを壊してアイテムを回収しよう。もちろん、いたたくのは対地ショットのパワーアップだぞ。このときにでてる。

●まさに闇夜のステルス出現!

ザコヘリや回転連射をしてくる中型ヘリには注意しよう(写真14)。

しばらく進み、自機の周りを囲むように飛んでくるザコヘリが出てきたら一番下まで下がって、左からくるステルス機×3にそなえる(写真15)。

このあと、右からステルスが3機くるのだが、左側にいるザコヘリに気を取られていると意外に見落としかち。しかも、右からのステルスは左のヤツに比べて見にくいので、左の後に右からくることを覚えておこう(写真16)。

そのあと、中型ヘリが出てくるが、上のほうにいるので

X軸を少しずらして撃てばすぐに倒すことができる。だが、次の中型機は弾を撃ちながら自機を追うように飛んでくるやっかいなタイプ。スピードはそんなに速くないが、下に来るまでに倒せるほど耐久力は低くない。下まで引きつけてから、画面を大まわりに誘導しながら倒してもいいが、やはり、T・Sを使って倒したほうが安全だ(写真17)。



(写真15) このヘリが出てきたら、左からのステルスにそなえる。



(写真16) 右からくるステルスは見つらいぞ。モニターが暗い店是要注意!



(写真17) 自機を狙って飛んでくるこいつは危険だ。T・Sで倒してしまおう。

●いよいよ最終防衛ライン、奴らの総攻撃を突破せよ!

しばらくザコを倒して進むと、V字を描くように飛行す

ツインで対戦! 負けおえせ! &
逆走しようぜ・初級編!



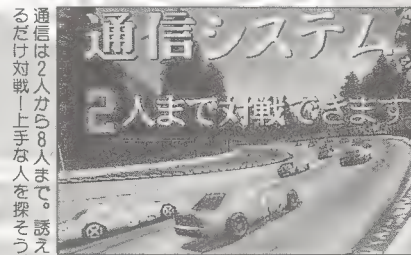
DAYTONA USA™

手段を選ばず戦うのもよし!
こ～んなテクがある!
逆走もまた面白い!
対戦でおジャマ虫になって
一番でゴールするのもいい!

担当: 亜音速の気孔師 ずるずる ©SEGA

楽しみ方は いっぱい!

この通信タイプは2人以上
8人までの対戦が可能。
やはり楽しむなら人数は多
いほうがいい。
さて遊び方だが、このデイ



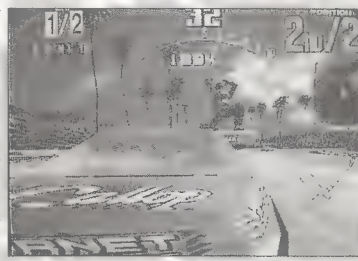
トナUSAツインタイプには
まず大きく分けて初級、中級
上級の3つのコースがある。
難度はその文字からわかる
ように3段階である。
単純にいつてしまえばその
3つになるのだが、この3コ
ースを選んだあとにあるオー
トマカマニュアルを決める

画面下にある通り、スタートボ
タンでモードを変えられるのだ。

画面時にスタートボタンを押
してみると、プレイヤーオン
リーモードという表示が出る。
これはその意味の通り、対
戦で参加するもののみで行わ
れるレースというものだ。

押さずに進むと、対戦参加
の車以外に、CPUが操る車
が登場する。

純粋にプレイヤー間だけで
競いあいたいというのであれ
ば押せばいいし、周回遅れを
パスするの腕のひとつ、と
いうのなら押さなくてもいい。



ゴーンベシヤー見事に追突ーち
やんと回になっている。

アクショントを楽しみたい
のであればCPU車がいるほ
うがいいだろう。

AT、MTの選び方も対戦
では重要になってくるかも知
れない。

なぜかというにアクション
トの多さにシフトチェンジを
忘れてしまうからだ。

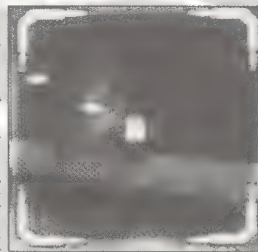
より新鮮さを求めるのであ
ればみんな逆走ってというの
も面白いだろう。

いつもと違う景色もさること
ながら、慣れていない走り
に熱いものを感じられるぞ。

いろいろな遊び方が考えら
れると思う。その中から自分
たちに合うものを選んでパト
ルしてみてもいいかな。

先を走るか いかにして

対戦でやるなら勝ちたいー
ではどうすれば勝てるか。
ライバルよりも速く走れる
ラインを走行すれば又何なく
トップなのだが、後続車はそ
れなりにパワーアップしてい
るのでそうもいかない。
そうなるやはりブロック
するしかない。
ブロックする方法はいくつ



これレター。ライバルは左
斜め前。ブレと向き定めて。



自分と他車の差はこのマップ表
示でも把握することになるぞ。

があるが、このゲームでは画
面右中央にあるレーダーが、
その下にあるコースマップを
見てライバルとの間隔を確認
したりする。

あとは、ライバルの前でワ
ロウロして前を開けさせない
ことだ。

また抜くときはどうか。
これがまたこのゲーム独特
といっているやり方がある。

それはコーナーでライバル
の内側に入つて、無理矢理曲
がる。それもライバル車の横
っ腹にあてながらーこれが最
高なんだなあ。やるしか!

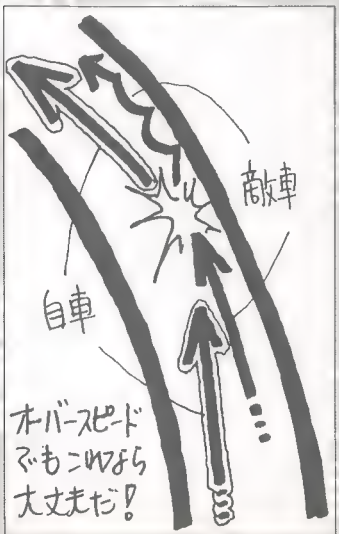
まじで 走る?

コースはある程度わかって
いればあとは何をするかとい
えば、タイムアタックしかな
いでしょ。

もちろんこれは1人でやる
場合の話。多人数でやる場合
はちよつと変わるけどね。

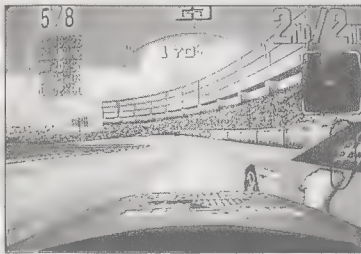
タイムアタックをするが、
遊びプレイをするかは君次第
ではあるが、お金とヒマがあ
ればタイムアタックもいいだ
ろう。何せトライブものだけ
らね。覚悟が必要だから。

まあ、とりあえず通信で勝
つと目標を決めればいいかな。
勝つためにはどんな手段も
かまわない?



ライバル車を 使う！

これはさきほど書いたが、コーナーをライバル車を使って抜ける。
普通では抜けれない速度で進入。このままではコースアウト間違いなしのだが、目前にはライバル車。そのイン側に入り、横から車をぶつけていく。



コーナー手前でライバルのインに入り、ドンとぶつかるといい。



この視点、もしくはこのならまうとよくわかる。「何するの」

するとライバルは押されないうようにふんばる。これがコースアウトしないきっかけになり、自分は助かるというものだ。

同じラインを走っているのは後ろにつくことはできるが、コーナーの出口では前に出られない。

しかし無茶な速度でライバルに急接近し、インへ。横にぶちあてて追いつく。この状態でコーナー出口へ

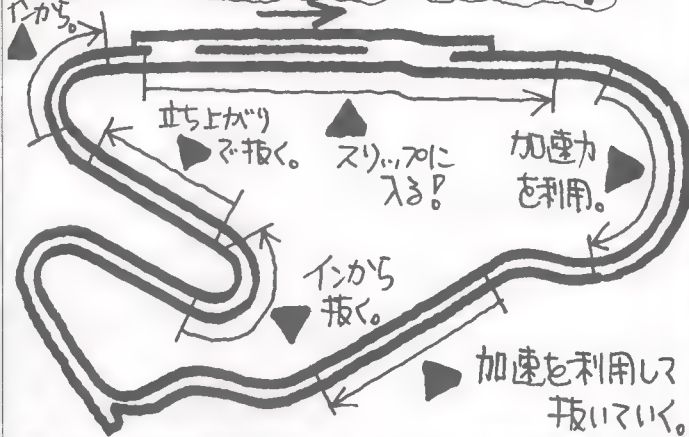
ここが抜きどころ・初級編



ブロックも 必要

何かのトラブルであっさり抜かれてしまうのは仕方ないが、自分に余裕があるときはそうさせてはならない。周回が少ないときであれば

ここが抜きどころ・中級編



向かうと、悪くても並んでいる形。よければライバルは壁へ飛び、はるか後方なんてことも可能なのだ。

「さったねーっ」って声が聞こえてきそうだが、短期戦の勝負はアクシデントも味方にならないとね。

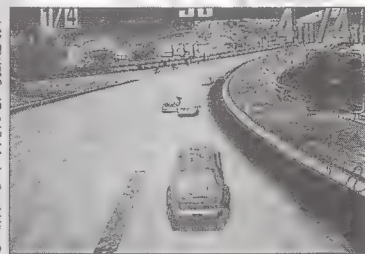
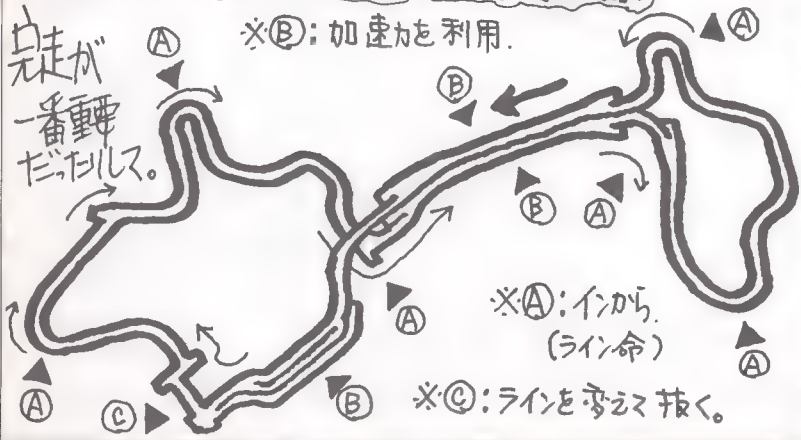
たまに自分がミスすることもあるから多用するのはよくないだろう。いざというときの必殺技にとっておこう。

この必殺技、もちろんCPU車にも使えるが、速度差に気をつけたほうがいいぞ。

後々、巻き返しもきくが、周回後半にもなると、あせりなどからまともな状態で走れなくなることもある。やはり苦労は少ないほうがいい。そのため必要なのがブロックだ。

これも先ほど書いたが、リーダー、マップを利用してライバルとの差を常に確認しておくことが大切だ。距離があるからなるべく速く走るようにし、差を縮めさせない。近くなったら...

ここが抜きどころ・上級編



この視点であれば、すぐ後方もちよつと前方も大丈夫。いくせ

ライバルとの差を常に確認しておくことが大切だ。距離があるからなるべく速く走るようにし、差を縮めさせない。近くなったら...

これは抜かれるそのとき、横から体当たりしてやる。CPU車がいれば、それにぶつけてやるなんていうのもベストだ。勝つために手段を選ばないとはこういう方法をとること。わざとブレーキっていうのもなかなかだぞ(危ない)。

逆走だあ〜っ!!

初級編

デイトナUSAのもうひとつの楽しみ方に逆走がある。この逆走、ただの遊びじゃないんだよね。ちゃ〜んとタイムが計測される。やるしかな〜い!!

「逆走モード」とは

このデイトナUSAには、難易度別に存在する3コース以外に「プレイヤーオンリーモード」と、レースモードに加えて、逆走モードが存在する。この逆走モードというのは、任意に選ぶものでなく、通常の走るモードでただ逆走するだけのもの。

今まででも、ポリゴンのレースゲームでは逆走はできたが、チェックポイントを過ぎたあと、すぐ逆走を始め増えたタイムの中でどこま

で走れるか程度のものであった。

今回その逆走が正式に認可されて、逆走してもチェックポイントを通ずればタイムがエクステンドするようになってる。

完全な逆走モードということではないので途中で元通りの走りにしてもOKだし、また逆走しても大丈夫というところが面白い(タイム計測はちよつと問題がありそうだけども)。

そんな逆走モードも安心して走れるようになるよう、予定外の攻略へ進むでしょう。

デイトナUSAツインタイプは、通信対戦ができるよう

になったので、逆走の意味も、ただ見せるものからおジャマ虫になれるようになった。

1人も対戦もOK!

1人でやるならやはりプレイヤーオンリーモードだろう。

何台ものCPU車が向かってくる逆走では、つらい以外の何ものでもないからな。

対戦ではどうかというと、1人でやるのと形は同じなのだが、その逆走に直面したライバルたちのあせり、驚きを楽しむという遊び方があつてもちろん自分もあせると

う。そのへんの作られたアクシデントがたまらないんだよね。
「わおーっ! ビックリした!」
って声が横から聞こえてきたときの胸のときめきといったらもつ、たまりません!

初級を逆走する

コースレイアウトが一番簡単で覚えやすい初級コースでまず逆走を試してみよう。

本当ならすべてのカーブが左回りなのだが、逆走ではそれが右回りになる。変わるのほそれくらい。ほんの少しカーブの入り口、出口が変わる程度だ。

となれば攻略は簡単。普通の走行で行うバタインの逆走やればよい。だがこれが意外に難しいんだよね。

でもカーブの大きさももうわかってるので、前のように回数をおこなさなくてもすぐ到達するはずだ。

気をつけるのは、ソニック岩のころのカーブと、メイנסタンド直前、ピット入り口になるところのカーブだ。

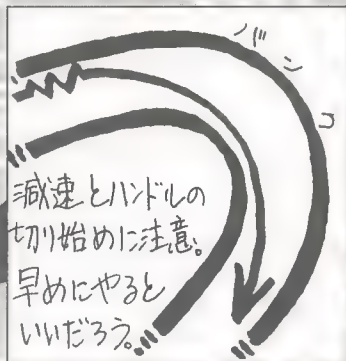
ソニック岩のころは、普通の逆のままよく「コーナーがかなり前で4速から2速へ、ノーブレーキで走り抜ける」。

ピット入り口付近のカーブはラインのとおり方だけ気をつけられたい。できるだけ大きな弧をつくるようにしてれば問題はないだろう。

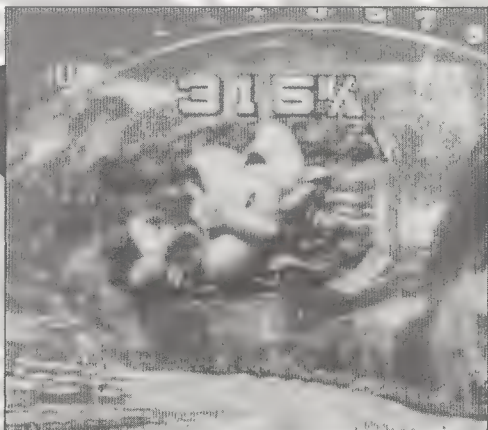
あとは走るのみ。やるなら対戦だな。普通に走っているライバルより先にゴールしちまおう!



◎初級でいちばんきついカーブのところ。要る正常な走りの右バタインをやればよい。



ラインよりもシフトチェンジのポイントだ。



◎見る余裕はないと思うけど見られたら見てみよう。そう、ソニックだ。これは正常な走りのときの絵。さて逆走ではどう見える?



◎逆走時は見えない? そんなことはないぞ!

変。
バルのしバル
めせろぶ
らないライ
と送ぼう。

もう誰も止められない！超女暗軍団

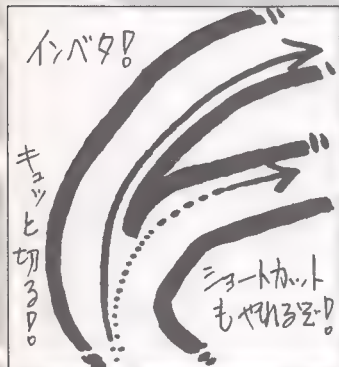


◎思いきりとばして走れる！気持ちいい！



◎正常に走るときはもちろん入れる。さて逆から進入したら車を直してくれるかな？

◎逆走の罠はここが出口。



ここはインを走れるところだ。

◎デモ画面での1コマはこの辺りのアングル。



◎タイミングが少しきびしいが全開で走る！



①デモで見られる1コマパート2。テナイトUSAツインタイプにもライブモニターがあったらしいね。



◎これもデモ。森の中からコースを見る。



◎もうおなじみのスロットマシン。スタートボタンでとめたいが、逆走では見えない。でもとまるー確認できない！

インはライバルがいることが多い。

▼ 正方向のショートカットより難しい。

▼ 初めから加速しているのだから、逆を向くのがちょっと

ここが一番難しいかも。
▲ これはライバルがバラバラに走るから。

ちょっとここでビックリさせよう。

ライバルに

より賢くなって速くなる!

RIDGE RACER

©株ナムコ

数をこなすことで安定させる。そこから始まる最速への道。 その前に理解することも多い。そこから先に見えるものとは…。

担当：亜音速の気孔師 するする

速くなれば 壁も 厚くなる

ドライブレゲームで言われる「1秒の差」というのは、かなりの差であることは、やっている人ならわかる。しかしすでに1分9秒を切っている人からすれば、その差はミスしてしまえばすぐ埋まってしまう差であることも知っている。

そのほんの少しのミスでしかない差をまず理解しなければその先にも行けないことはわかってもらえる。

より速く走るためには、まず安定して1分9秒を刻めるようにならないといけない。そこまできれば、何がよくて何が悪いのかということがわかる。

上手な人から指摘されてもそのレベルに達していなければ理解のしようもないしね。

質の違い 走りも 必要

攻略された記事をそのまま実行すれば上手になれるのは当たり前なこと。確かに上手にはなっているが、その光景を客観的に見てみると、ものすごく狭い視野のもとでプレイしていることがわかる。

完成された攻略というものは多くの試行錯誤を経てきている。そこを通過してきた人というものは、すごく幅がある攻略を実行できる。

短い時間で上手になることとするとどうしても狭い見方でプレイしてしまう。

ある程度上手になりたいの

であればこれで十分であるが目に見えないようなところでレベルアップをする場合、なるべく広い視野でゲームを攻略していかないと必ず将来、大きな壁にぶちあたり、悩み挫折してしまう。

その壁を乗り越えるために走り方を複数持つようにする。簡単にいうと、短い時間でキュキュとハンドルを切るテクニクと、ゆっくりハンドルを切ってきれいに走るテクニクがそれだ。

リッジレーサーの性格上、後者の走り方のほうが速いようであるが、それはあくまでもハシツと成功したときの走り。もし失敗したらリカバリが必要になる。

その多くは突然起き、瞬時に対処しなければならぬ。そうなる、後者のテクニクではスローすぎて間に合わないのもお分かりのはず。こういうときに前者のテクニクが必要となるのだ。

「ミスを最小限にする」これが速く走る上で最も重要なことになる。ミスを起こさないようにするより、ミスを抑え込むようにすることが、速いタイムで安定して走れるようになるための近道となるからだ。

一歩 上をいく ためには

人よりも速く走るためには人と違った考え方も必要となってくる。これが上級プレイヤーと一般プレイヤーを分けるポイントといってもいいかもしれない。

普通の人なら、「おっ、本物に近いなこれ」といってプレイする形になる。

しかし上級プレイヤーともなると違ってくる。「何か有効な曲がり方はないかなあ…」なんてことを常に考えてプレイしているのだ。

言い方を換えるとそのゲームの「穴」みたいなものを探しているといっている。この「穴」を見つけれればかかとでも重要。これが普通のプレイヤーと速いプレイヤーとの差となる。

このリッジレーサーの場合の「穴」となるのが、タイヤのグリップ力である。しかしこの「穴」、非常に微妙な感覚なのでわかりにくい。

グリップ走行と ドリフト走行の 中間的存在

まず何がグリップ走行で何がドリフト走行なのかを理解するとしよう。

グリップ走行とは、4輪すべてが滑ることなくガツツリ路面と接地しながら走ること。しっかりと接地しているというの、その時点からすぐに加速も減速も可能という状態になっていること。

別の言い方をすれば、最良のパワーを生かすことができる走り方なのだ。

ドリフト走行とは、車をわざとスライド（後ろを外側へ振るような形）させて車の進行方向を内側に向かせ、遠心力に対応、またはコーナー出口で有利な形をとりながら走ること。

前輪はグリップ走行と同じように走行ライン上をなぞるように通るため変わりはないのだが、スライドしている後輪は、回転方向と進行方向が違いため、スリップしている形になる。



車体が見えないため、車幅感覚がつかみにくいよね。

後輪駆動の車の場合、推進力を得るためグリップ走行時より高い回転数を必要とする（ベクトルで考えればすぐわかると思う）。

ある意味ではロスのある走り方となるが、通過速度が低いコーナーでは、高い回転数を加えることができるので、グリップすれば強力な加速を得られる。

しかし比較的大きなコーナーではやはりグリップ走行のほうが速い。要は使い分けということがなる。

そのことが実際のレースでも発見することができる。

F1のように高速度で大きいコーナーがあるものにはやはりグリップ走行、ラリーのように速度差が激しく、コーナーもきついものが多いものにはドリフト走行といったようにだ。

幸いこのリッジレーサーでは、どっちの走りか速いのかというのを調べられる。

実際にプレイしてみると、グリップ走行のほうが速い。

結果だけでなくその理由も考えておかないとステアアッパツのないので書いてみるとドリフト走行中は、加速も減速もにぶく、またコントロー

ルも難しい。
一番の問題はドリフトさせ
るために一度減速させなければ
ならないこと。これをしてしま
いとスライドしてくれないか
らだ。これに加えて、ドリフ
ト中は加速しないというのも
問題である。

それにコーナー通過速度が
高いため、より高い回転を与
えられないのも理由となる。う
仮に車のトップスピードが
350km/hくらいであれば
活用できたかも知れないね。
これで2つの走り方が理解
できたと思う。

さてそこで「穴」とは何か
なるものなのか。
グリップして走っていると
きはタイヤは鳴らない。ドリ
フトさせるとタイヤは鳴る。
ここまでではすぐ確認できる。

ある程度速く走れるように
なると必然的にドリフト直前
の走り方に近づいてくる。「タ
イヤが鳴ったら終わりに」と
いうレベルでプレイしている
方もいると思う。

その鳴りそうで鳴らない状
態が実は「穴」なのだ。
ボンネットが見えない視点
でプレイしている関係上、車
の状態を把握できない。しか
し1位でゴールしたあとに見
ることができないリプレイで唯
一そのときの状態を確認する
ことができる。

少しではあるがスライドし
ながら走っている！
すべてのコーナーを見るこ
とはできないが、減速の必要
なところを探し、リプレイを
待つ。確かにスライドしてい

スライドした場合、体勢を
直すためにカウンターをあて
なければならぬのが普通。
しかしその状態は、ハンド
ルを切りっぱなしで起きている。
非常に興味深い現象だ。

理解に苦しむ現象であるが
現実には置き換えて考えると
そうなるだけで、ゲームであ
ると考えて納得してしまえば
いいのだ。高い速度で曲がれ
てしまうのだから。
ある程度からより速い走り
ができるかどうかは、この、
「穴」を納得することにある。
その走行をどう言えるかとい
のわからないので、ここでは
は、グリップとドリフトを合
わせた造語として「グリップ
走行」と名付けて使うことに
しよう。ではどこで使うか。

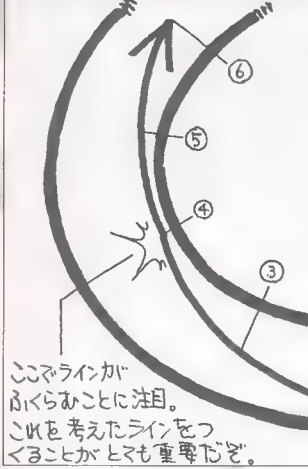
グリップ 走行「穴」 に伴う変化に

グリップ走行であればライ
ン通りに走るだけだ。し

かし目にも見えないところで
車がスライドするとなるとど
ういうことが起こるのか知っ
ておく必要がある。
グリップ走行をしてカーブ
を曲がる手順を書いてみると
①進入ラインを確認
②ハンドルを切り始める
③速度調整（減速）
④クリッピングポイント通過
⑤ハンドルを戻し始める
⑥戻りきってコーナー終了
という感じになる。
より細かく見ていこう。
①ではできるだけ高い速度
で来られるようにする。各コ
ーナーの性格（大きい小さい
であるとか、連続カーブであ

グリップ走行を使ったライン

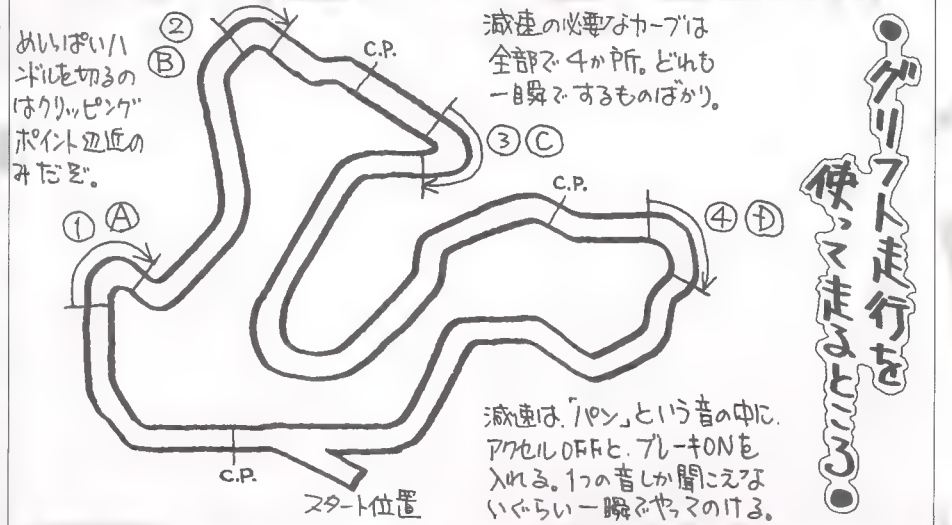
- ①...カーブ進入に備え、ラインを合わせる。
- ②...ハンドルを切り始め、インへ。
- ③...一気にハンドルを切らず、徐々に。
- ④...一瞬だけハンドルをめい、はい切る。
同時に一瞬だけアクセルOFFと、ブレーキONをし、減速。
- ⑤...ハンドルを少しずつ戻していく。
- ⑥...次の対応を始める。



るとか)に合わせてラインが
あるので、それに合わせる。
②がとても重要。このタイ
ミングが速ければインの壁に
ぶつかるし、遅ければコース
アウト。まずこのタイミング
をものにすること。しかし、
遅ければハンドルを少し戻し
たり、遅ければアクセルを緩
めるなどというリカバリーが
できるようになることも大切
安定して速く走れるために重要
なことだからだ。
③の減速は、アクセルを一
度オフにする間にブレーキを
踏むことで行う。各コーナー
で変わるのには、ブレーキを踏
む量(量)を時間としてもい
い。その長さを考えることで
各コーナーに対応する。
その一連の動作は、短けれ
ば短いほど有効となるとい
っている。
④ではすでに減速は終わっ
ている状態。図を見てもら
うとわかると思うが、一定の弧
を描いていくと...ぶつかる。
ラインをよく見てもらおうと
そう、少しぶくらむのだ。そ
のぶくらみは減速したところ
から始まっている。ハンドル
は切りっぱなしの状態。さて
車に何が起きているのか。
実際にプレイすると、この
ときタイヤは鳴っていない
(鳴ったら失敗！)。しかしリ
プレイを見るとスライドして
いる。そう、これが「グ립
ト走行」なのだ。
少しスライドすることでライ
ンが変化。この変化を
意図的に利用し、再度最速ラ
インを検討すると図のよう
なラインになるのだ。よりイ
ンを走る上でも重要である
ことはもうおわかりである。
⑤はタイヤを鳴らしにくく
するためのフォロ。切りっ
ぱなしでも鳴らせないことは
できるが、確率は下がる。

グリップ 走行「穴」 を使って使う

- 使う場所は4カ所ある。
- ①1つ目のトンネル出口
- ②海岸に出るカーブ
- ③海岸から内陸へのカーブ
- ④右2回の複合カーブ



⑥はもうコーナーの出口。
コーナーにもよるが、普通
コース幅いっぱいを使うこと
が多い。このため失敗するこ
外側の壁にぶつかる。
今回は攻略というよりは、
最速を狙うための心構えにな
ってしまっただけ、回数を重ね
てもやはり越えられない壁も
ある。これを越えるためには
やはり理解することも必要と
思ったからである。
最速、それも全国トップレ
ベルのものを目指すというの
は並なことではない。心して
精進するべし。
今後は「穴」も合わせてい
く予定だ。

手強い女流棋士を一網打尽!

早指し将棋

めいじんせん 五月陣戦

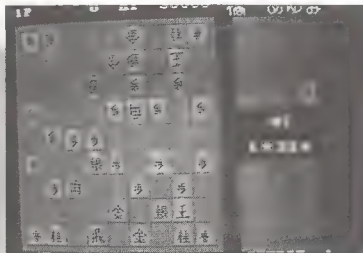
巷では「強い!」と専ら評判の五月陣戦。今回は不肖ながら、私、立衆多がお相手つかまつります。

◎セタ
対局指導：立衆多 (アマ二段)

私達が
お相手します!



こつてじっくり戦うと時間が
個人的には好きだけ。



手強い5人の
女流棋士”
でも
最大の敵は…
攻めようと思っても受け切られ、受けようと思っても寄せ切られてしまう…そんな強さを持っているこの五月陣戦。一言で勝つ秘訣を言ってしまうと、最初から最後まで攻め続けることである。
しかし、持ち時間は4分と短い、相手の指し手も早いから考える時間があまりない。相矢倉や穴熊などの持久戦で指しているとは中盤で時間切れなんてことにもなりかねないのだ。



この「棒銀戦法」をベースに戦っていけば、5人目までと対等に、かつ省エネ時間で戦えることを私が保証しよう。

そう、最大の敵は、実は時間なのだ。時間の存在が、彼女たちをより強く見せるために一役買っている「最大の敵」である!
「棒銀戦法で、相手の王様を
めし捕まえてしまえ!
そこでお薦めしたいのが、将棋を始めて最初に覚える(と思われる)「棒銀戦法」である。飛車の縦ライン上を買っすく銀が走ることから名付けられたこの戦法、単純だけど実に破壊力に富んでいるのだ。

- △3三角成
 - △8八銀
 - △3八銀
 - ▲同銀
 - ▲8四歩
 - ▲4二金
- 6手目の2二銀は、角を交換しましょう。の催促。ここはありがたく角を手駒にして終盤の攻めに活用させることにしよう。

一局面
先二段 立衆多
9級 橋あゆみ

- ▲2六歩
- ▲3四歩
- ▲2五歩
- ▲3三角
- ▲7六歩
- ▲2二銀

覚悟!
橋あゆみちゃん
あなたの命は
あと1分!!
それでは1人目の相手「橋あゆみ」嬢との実戦譜を使って解説していこう。最初のほうは2手目が3四歩、後のほうが2手目が8四歩のときに用いるので、いつも相手の2手目に注目すること。運がよければ、50手未満で詰めてしまつことができるぞ(目安は55手)。時間は1分かからないので、これはやるしか!最後は操作ミスに注意しようね(これ結構大事!)。



今度は銀をどどん敵陣めがけて繰り出す。注意することは、角交換後に必ず8八銀と上がる。さもないとセコい角打ちを後で狙われて

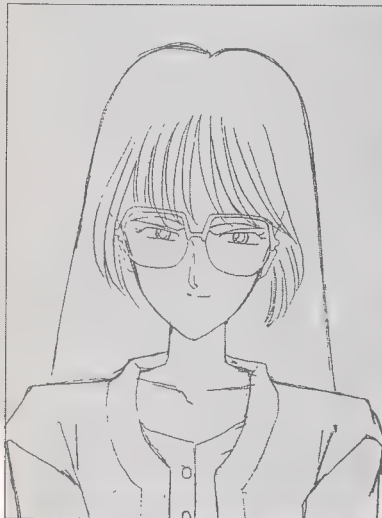
- △2七銀
- △2六銀
- △1六歩
- ▲7四歩
- ▲1四歩
- ▲5二玉



面倒になるぞ。そして相手の玉形が悪いところをすかさず攻めたてよう。

- △1五歩 黒 同歩
- △同銀 黒 1八歩
- △同香 黒 1五香
- △同香 黒 6五銀
- △1二香成 黒 1九角
- △1八飛 黒 3七角成
- △同桂 黒 1七歩
- △同飛 黒 7六銀
- △6八金 黒 1六歩
- △同飛 黒 9四歩
- △2一成香 黒 9四歩
- △1二飛成 黒 2四歩

後手の1八歩、1九角、1七歩はいずれも悪手。みすみすこちらに駒を渡してくれる。あゆみちゃんご乱心か!? そろそろ、途中1五同歩の後は必ず同銀と指すように。



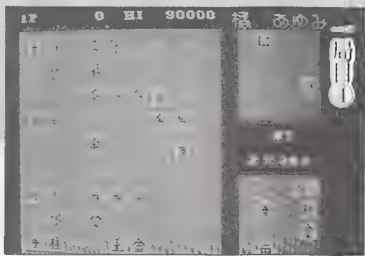
同香たと1三歩とされて攻めが止まってしまうぞ。

そして後手が成り駒を無理矢理作るうとしていこううちに、既に終局の図はできあがっていた。以下「光速」の寄せが始まる……

- △3一成香 黒 5一玉
- △4五桂 黒 4四銀
- △3三角成 黒 同銀
- △同桂成 黒 同金
- △4二銀 黒 5二玉
- △9三銀成 黒 5一玉
- △4二電 黒

(まで55手で立衆多二段の勝ち)

3一成香が好手。先に4五桂から3三角成とすると、6二金などとされて相手玉を逃がしてしまふ。成香を先に寄



二局目

せることで一気に攻めることができ、以下は簡単な話み。

- △2六歩 黒 8四歩
- △2五歩 黒 8五歩
- △7八金 黒 3二金
- △2四歩 黒 同歩
- △同飛 黒 同歩
- △2八飛 黒 4二銀

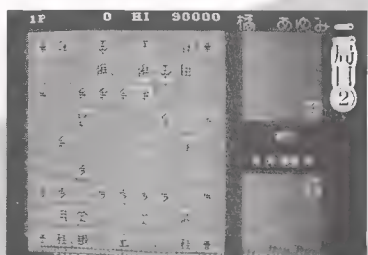
5手目の7八金は定跡。すぐには2四歩と仕掛けても、2四同歩、同飛以下8六歩と攻め返されて先手不利。2人目以降も、この7八金は絶対忘れないように!

またここでは2八飛と引くところで2六飛も有力だが、たまに4四角と打たれて面倒なことになるので2八飛を薦める。



そして例によつての棒銀戦法を開始する。銀を繰り出した後に7六歩を突くのがポイント。相手は7四飛と「縦歩取り」にくるので、この瞬間がチャンスだ。

- △2一角成 黒 同金
- △2三銀成 黒 2七歩
- △同飛 黒 3二金
- △同成銀 黒 同桂
- △2一飛成 黒 3一銀
- △2三角 黒 5一玉
- △3一電 黒 同銀



△同電

(まで41手で立衆多二段の勝



ち)

2二角成以下、一気の寄せで41手詰め。同成銀のところを2二歩でも勝ち筋に入るとは思うが、時間ももつたないなのでここは最短の寄せを目指そう。2三角の一手に気づけば、もう相手は必死。以下簡単に寄せられる。ただし、10手目で1四歩のところを2三歩とされると、このようにはいかない。でも

1コイン クリアだって 夢じゃない! 棒銀の鬼となれ!!

というわけで、「棒銀戦法」による対あゆみちゃん対策をやってみた。これでもう1人目で負けることはないでしょう。2人目以降も、この戦法で戦つていけば1コインクリアだって夢じゃない。棒銀をマスターすれば、後の敵は時間だけ。スリリングな秒読み戦を、心ゆくまで楽しみましょでは!

同じように攻めていけば55手前後で勝てる。注意することは、飛車が敵陣に7六飛と歩を取られる前に自分の飛車を走らせる。つまり2筋を突破して電を作ること。さもないと2六歩と打たれて飛車の筋を消されてしまうぞ。こうなつては時間浪費モード、100円の寿命が縮んでしまうのだ!



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は→ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
 色は→クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
 基板→Σ-6000を使用すればストリートファイターIIにも対応!!



大型マージャン用パネル
 コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
 型番MST-7 ¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
 ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
 株タマヤ 03(3323)9911/メッセサトー 03(3255)3453
 ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
 イエローバッグ 075(343)4860/ソフトショップマリオ 0263(36)5536
 トライ 03(5295)0667/クエスト 0276(63)4766
 ロータスプレス03(3760)6630/テクナート06(643)7641

明るさ調整 VR

カラー微調整 VR



型番 AV-3000 ¥25,000 付属品: テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

- * AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけで簡単です
- * 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
- * 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
- * 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.6m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



ローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
 OFF→スローモーションOFF
 SLOW→スローモーションON
 S-BPS→トリガーソフトのスローモーションON
 6トリガーソフト専用のスタートSW
 このα = α + β のSWをONにするとγのトリガー-SWを
 はずすとα、β、γの3つのSWがすべてONになる
 α ↔ β → ONにするとα、β反転
 トリガー-SW×6ヶ(30ヶのテカSW)
 連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
 OFF→連射OFF
 ON→連射ON
 LOCK→トリガー-SWを押さなくても連射します
 SELECT→ゲーム基板の時はコインSWになります

(注) 本体だけでは使用できません。
 別売りコードが必要です。



別売コード

- * S・ファミコン用コード(型番SF) …… ¥4,000
- * 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3) …… ¥2,000
- * 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6) …… ¥4,000
- * 2ボタン専用PCコード(型番PC2) …… ¥2,000
- * 6ボタン専用PCコード(型番PC6) …… ¥4,000
- * マスターシステム用コード(型番MM) …… ¥2,000
- * パソコン用コード(型番PP) …… ¥1,500
- * コントロールBOX接続用コード(型番AS) …… ¥2,500
- * ネオ用コード(型番コドN) …… ¥2,000

お申込方法

- * 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
- * 送料は全国一律600円。
- * お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
- * 代金は商品と引き換えにお支払いください。
- * お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
- * 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
- * アフターサービスは完全ですから安心してご利用できます(3ヶ月間保証書付)。

Σ-6000TURBOの特徴

- * すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
- * 連射スピードを連続的に変えることができます。
- * 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★新発売★★

メガドラ1用S端子コード(型番MD1S)	¥5,000
メガドラ2用S端子コード(型番MD2S)	近日発売
ネオ用S端子コード(型番NES)	¥6,000

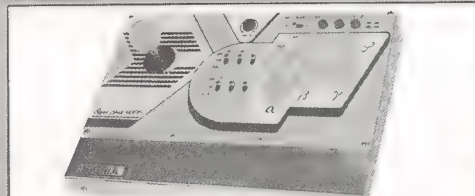
★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムI用	¥3,500
●システムII用	¥4,000

(注意) AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売 ▶ 型番Σ9000SP ¥19,800

〒673-05
 兵庫県 三木市志染町広野5 J11293
シグマ電子
 TEL.0794(84)0476

全国通信販売!! 買いたい人 まとめて買って、クレジットらくらくお支払い。(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いもあり)

(新品・中古)商品が今すぐ欲しい方お電話下さい!!

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

必ず、TELしてください。TELした次の日に商品がお手もとに!! 商品代金は商品と引き換えです (ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円) (※一部地域、一部商品除く)

注意 ●人気商品は発売後値上がりが起こる場合があります。なるべく予約して下さい。
●新作 予約キャンセルは発売前3日前までにお願いします。
●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
●キャンセル不可 (発送後のキャンセルは送料をいただきます)
●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外とお手もとに届きます予約の場合キャンセル料はかかりません)
●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに早くは保証できません。
●販売価格に変更する場合があります。

仕入れて、お悩みの小売店さま大歓迎!! (一般のお客様も受け付けています)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。(定価の35%~95%引き ※一部商品除く)
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送 (翌日配達OK)
FAX注文 24時間 受付可となります。

超目玉商品	※ご注文は、電話にて、先着順に一人様各1本限り受付です	目玉商品は中古品との交換はできません	新品	中古	定価	新品		
7/16(土) A.M.11:00 受付開始			SF スーパー3Dベースボール	¥12,800⇒	1,980	CD SCD天外魔境ZIRIA	¥7,200⇒	1,980
			SF スーパーパワフル	¥9,000⇒	1,980	CD 原由子眠れぬ夜の小さな物語	¥6,800⇒	280
			SF スーパーパワフル2	¥9,500⇒	2,980	CD 夢の戦士 ヴァリス	¥6,980⇒	180
			SF 武田修宏のスーパーサッカー	¥9,500⇒	1,980	CD	定価	中古
			SF マッスルボマー	¥9,980⇒	1,980	NP グリッドローラー	¥6,300⇒	1,800
						本体 ネオ ジオ	¥48,800⇒	9,800

新作ソフト予約受付中	税別	新品	中古	買取	新品	中古	買取	新品	中古	買取	新品	中古	買取
SF かまいたちの夜	7/下	¥6,980	SF ハットトリッパーロー2	7/29	¥6,480	M/C	シャインフューションCD	7/22	¥5,480				
SF 最強伝説スペシャル	7/29	¥7,980	SF 夢少女士サーニード	7/15	¥4,980	MC	プレイステーション		※TEL				
SF Jリーグプライムゴール2	8/5	¥5,980	CD ドラゴボール 2 最終空襲	8/上	¥6,480	本体	セガサターン		※TEL				
SF セロロチャンPFR	7/22	¥6,980	M/D P	スーパー32	今冬	本体	ネオジオCD		9/9	¥42,980			

家庭用 ネオジオ (下に表示されている価格は6/25日現在の価格です。価格に変更する場合がありますのでTELで確認してください。) 税別価格

あしたのジョー伝説	新品	中古	買取	サイバーリップ	新品	中古	買取	トッパンター 6/24	新品	中古	買取	ベースボールスターズ	新品	中古	買取
アンドロデュノス	16980	11800	7000	サイコボール	5980	5400	3200	ナム 1975	19980	17800	10000	ベースボールスターズ2	¥ 8800	4400	
エイトマン	9980	6800	3400	サムライスピリッツ	18980	9900	9000	2020スーパーベースボール	6980	5800	2300	麻雀狂伝	¥ 8000	5200	
ASO 2	¥ 11800	9000	5400	ジョイジョイキッド	6980	6400	3800	ニンジャコマンド	6800	3400	2000	マジシャンロード	¥ 7800	3900	
戦線伝説 2	¥ 3800	2500	1400	スーパーバレー94	6980	6400	3800	ニンジャコマンド2	¥ 16800	10000		みなさんのおかげさま	¥ 8000	4000	
戦線伝説 スペシャル	16980	9800	5800	予定	TEL TEL	0		ニンジャコマンド3	10800	6800	3400	マジックジョーネーション	6980	5800	3400
キングオブモンスターズ	6980	5300	3100	スライム 夏予定	TEL TEL	0		ハカ殿修徳全選遊記	¥ 8000	4000		ライディンクン	¥ 9800	4900	
キングオブモンスターズ2	¥ 5800	2900	1400	スラッシュリリ	7980	7400	4800	ビューポイント	¥ 24800	22000		ライディンクン	7980	6900	4000
ウィズ大規模戦	6980	5800	4000	戦国伝説	6980	5900	3700	ファイターズヒスト	19980	14800	7400	ラズ	6980	6400	3800
ウィズ深掘り・ネオ&ジオ	¥ 14980	8980	4800	戦国伝説2	¥ 9800	6300		リライズマイト	14980	8800	3400	ラズリソート	¥ 19800	13800	
くるりん 夏予定	TEL TEL	0		徳点王	¥ 9800	4900		ファイターズアックス	14980	6800	3400	リングボウリング	7980	5800	2900
クロスロード	7980	6800	2700	徳点王 2	19980	17800	10600	フットボールフrenジー	7980	7400	3700	龍虎の拳	¥ 5800	2900	
ゴーストバロット	¥ 9800	5800		トップレイヤーズゴルフ	7980	5800	2900	フライングパード	17980	14800	11800	龍虎の拳 2	17980	9800	6800

アーケード基板 販売 (中古) & 買取 (下に表示されている価格は6/25日現在の価格です。価格に変更する場合がありますのでTELで確認してください。)

アーケード エリア	中古	買取	クイズ三銃志	中古	買取	ストリートファイター2 ターボ	中古	買取	トリプルウォーズ2	中古	買取	魔界村	中古	買取
R-TYPE 2	14000	7000	2000	2000	2000	18000	18000	6300	18000	6300	18000	6300	16000	11200
R-TYPE LE O	15000	9700	22000	クイズファイター2	25000	15000	48000	29800	45000	36000	45000	36000	39000	19000
博愛博ドラドラ	68000	46400	22000	25000	17500	148000	45000	12500	25000	16200	25000	16200	68000	57800
アナザ	18000	14400	20000	グラディウス	20000	13000	32000	22400	45000	22500	45000	22500	42000	23100
エアビラン	32000	16000	25000	グラディウス3	25000	16200	24000	20400	18000	11700	18000	11700	42000	25200
アルゴスの戦士	15000	10800	18000	海平射電	18000	12600	18000	7200	18000	7200	18000	7200	58000	26100
アンダーカラーコップス	28000	22400	28000	戦国一護	28000	14000	42000	29400	4000	1400	4000	1400	38000	19000
インスターの巻	128000	高騰	42000	サンダーアックス2	25000	25200	12000	6400	69800	34000	69800	34000	45000	27000
イースII	8000	4400	68000	ゴッドバトル	18000	9500	18000	9000	29000	16000	29000	16000	26000	19500
ウルトラ機伝	18000	7200	16000	コトダマ	3000	300	15000	10500	28000	12600	28000	12600	85000	高騰
ウルトラ戦	32000	25800	2000	コマンドファイター	25000	20000	48000	48000	42000	21000	42000	21000	79000	高騰
エアスター	14000	8400	26000	ゴキウジョ	26000	10400	28000	19500	26000	18200	26000	18200	28000	23800
A-JAX	22000	15400	16000	戦後の恋	16000	10400	8000	5200	52000	36400	52000	36400	12000	6000
エブシ	35000	24500	3000	3000	300	10400	10400	16000	14000	8400	14000	8400	68000	44200
エクスター	20000	12000	25000	サマング	25000	20000	69800	30600	98000	高騰	98000	高騰	68000	高騰
Sガンダム	15000	4500	18000	サンダークロス	18000	13500	18000	18000	2000	200	2000	200	148000	高騰
Fランプレ	2000	500	22000	サンダーゴロ	22000	15400	2000	200	38000	17100	38000	17100	78000	58500
エリア8	68000	47600	28000	サンセトル	28000	18800	18000	11700	42000	31500	42000	31500	98000	高騰
黄金の城	28000	22400	8000	サング	8000	4400	8000	4000	4000	22500	4000	22500	48000	33600
オーティン	58000	34800	15000	ジェムクウジン	15000	10580	25000	16200	29000	19600	29000	19600	38000	26500
カイロポリス	28000	22400	15000	シャドウハン	15000	9000	20000	14000	30000	14000	30000	14000	19600	14800
海底大戦争	34000	20400	28000	シャドウフ	28000	15400	48000	24000	18000	11700	18000	11700	98000	7300
カブコン	15000	4500	6000	シドラル	6000	1800	45000	22500	11700	11700	11700	11700	34800	29500
カネイル	15000	9000	14000	スーパーリアル麻雀P2	14000	9800	12000	7200	18000	11700	18000	11700	22800	19300
カブコン	45000	29200	28000	スーパーリアル麻雀P3	28000	21000	18000	12000	18000	9000	18000	9000	24800	21000
機軸戦士	8000	3600	8000	スーパーリアル麻雀P4	8000	44000	6000	1800	68000	44200	68000	44200	21800	18500
キャプテン	25000	13700	38000	スクイキッド	38000	22800	38000	30400	68000	57800	68000	57800	21800	18500
キャプテン	28000	16800	25000	スターフォー	25000	20000	42000	39000	18000	12600	18000	12600	1000より	0
キングタイガ	12000	6600	85000	ストライパー	85000	46700	12000	25000	48000	28900	48000	28900		
キングドラゴン	28000	18200	12000	ストリートファイター2	12000	6000	52000	26000	18000	9900	18000	9900		

買取 交換の申込方法 (注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一纏めに宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日〜7日で送金させていただきます (手数料1,000円)
3. こちらで受取完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合は商品と送料を返送させていただきます。
4. 商品価値のない物は買取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、封、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい。買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にして下さい。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定変などは商品価値がありますので、付いて無い場合 (コピーの場合も同じ) は買取り額は下がります。(約20%~50%買取り額が下がります。)

〒431-81 静岡県 浜松市笠井町32-1

エマール

年中無休 通販部係

※「エマール通信」の定期購読 (月1回) 希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい (年3,000円)

TEL 053-433-9900 FAX 053-434-9711

受付時間 AM11:00~PM8:00 FAXでも受付可 現金書留でも受付可

各種ゲームソフト・本体 高価買取中
コミック本・攻略本・ミュージックCDも買取ります

買取申込書

氏名 (フリガナ)	生年月日	年令	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	住所 (フリガナ)	電話番号
ゲームスト 8/15号			印	才		

NEO·GEO

通信販売

激安!!



ネオジオ本体 **¥26,990**
定価 ¥48,800

45%OFF
30台限り



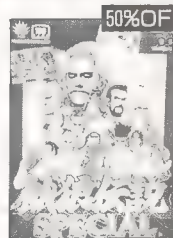
新品在庫大処分超激安商品(各50本限り)



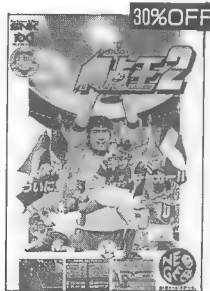
ワールドヒーローズ2JET
定価 ¥29,800
¥17,880
(税込 ¥18,400)



龍虎の拳2
定価 ¥29,800
¥14,900
(税込 ¥15,300)



餓狼伝説SPECIAL
定価 ¥28,000
¥14,000
(税込 ¥14,400)



得点王2
定価 ¥28,000
¥19,600
(税込 ¥20,200)



トップハンター
定価 ¥28,000
¥19,600
(税込 ¥20,200)

予約受付中!!

9月9日発売予定
NEO·GEO CD

定価 ¥49,800

¥42,330 (税込 ¥43,600)



15% OFF

●PANASONIC 3DO・R・E・A・L **¥41,100**
定価 ¥54,800 (税込 ¥42,330)

パーツ(常時在庫有税込)

- ファイティングステックNEO(定価¥6,500) **¥5,600**
- コントローラー(定価¥6,300) **¥4,980**
- メモリーカード(定価¥3,300) **¥1,980**
- RGBケーブル(定価¥2,200) **¥1,980**
- RFコンバーター(定価¥2,000) **¥1,850**
- ACアダプター(定価¥3,500) **¥2,980**
- AVコード(定価¥1,200) **¥1,000**

注意 INFORMATION

- 注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00~21:00迄

定休日▶毎週水曜日

(水曜日が祝日の場合は営業致します)

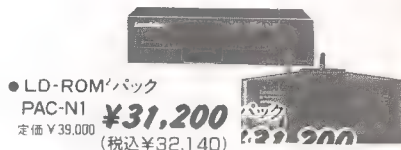
パイオニア レーザーアクティブ



●レーザーアクティブ CLD-A100 **¥71,650**
定価 ¥89,800 (税込 ¥73,800)



●MEGA-LDパック PAC-S1 **¥31,200**
定価 ¥39,000 (税込 ¥32,140)



●LD-ROMパック PAC-N1 **¥31,200**
定価 ¥39,000 (税込 ¥32,140)

LD-ROMパック 対応ソフト特価
ドラドラパラダイス
定価 ¥9,800
¥4,980 (税込)

支払方法

- ①代引 (商品代金+送料800円 +代引手数料400円~)
 - ②現金書留 商品代金 +
 - ③銀行振込 送料800円 (一部の地域は除く)
- 2,3は入金確認後の出荷です

通販専用 (052)482-3093・予約専用 (052)481-1197

(FAX 052-481-1194)
電話が分からない場合FAX下さい。
おりにTELします

TVゲーム専門店

一休さん Group

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先 ●第三銀行本陣支店 普通0661198 一休さん

お近くのお客様はご来店下さい

③通信販売は本店のみです

御器所店 ●名古屋市中村区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店 ●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店 ●名古屋市中村区鳥栖町(桜木町交差点・北) ☎824-0054
大曾根店 ●名古屋市中村区東大曾根(大曾根交差点・北) ☎915-8842

極上パロディウスは8月23日発売!

「前作(パロディウスだー)の良さを生かしつつ、大胆にリニューアル」
それをコンセプトに、制作された極上パロディウス。

今回は全キャラの最終デザインを担当されたメインデザイナーさんに、はるるの神戸からお越しいただいたてお話をうかがってみました。

今月のお客様

SUNFLOW-HAI氏
@sunflower_hai

構成：SUNFLOW-HAI氏
イラスト：SUNFLOW-HAI氏

(しゅっじろうはー氏プロフィール)
「出たな!! TWINBEE」で、ツインビーに足を付けてしまったデザイナーさん。結局、そのスタイルが定着してしまい、今回のツインビーも「足つき」で登場しています。

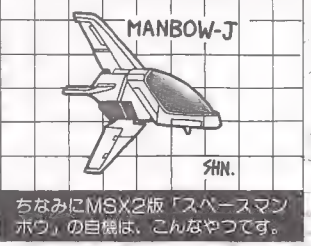
新キャラはこうして生まれた

前作よりもフレイヤキヤラが増えましたが、各キャラの誕生のいきさつについて教えていただけますか。まずは完全オリジナル(?)のこいつとマンボウから。
SHUNLOW・HAI氏(以下SHN)：「えーと、こいつなんですけど、いつの間にか存在していた」といった感じですね(笑)。
一応、チームリーダーのだから「紙ヒコキに乗った落書きみたいなヤツ」というコメントをいただいて、それを元にキヤラを起こしていきました。

マンボウのほうも「なんとなくできた」としか言いようがないですよ(笑)。



で、こっちは極上パロディウスのマンボウ。似ているようで全然違います。



ちなみにMSX2版「スペースマンボウ」の自機は、こんなやつです。

昔、コナミが作った「スペースマンボウ」というシューティングも、特に意識していません。むしろ極上パロディウスが完成した後で、「あ、そんなゲームもあったよね」とみたいな。

「何でもあり」をモットーにデザインしてみました。
当初はホウキに乗っていたりと、かわいらしい路線のデザインもあったんですけど、こいつバリヤンか、はじめは火の玉という設定でした。メラメラと炎が燃え盛る中で、こいつのシルエットが黒く浮かび上がってきた。
燃えますね!!(笑)

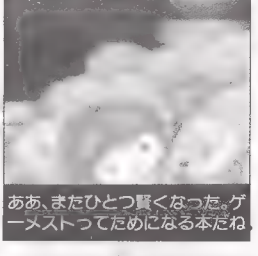
私たち、

こだわってます

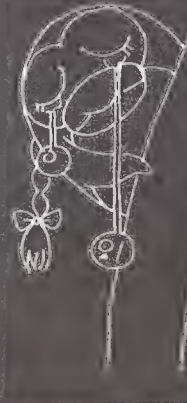
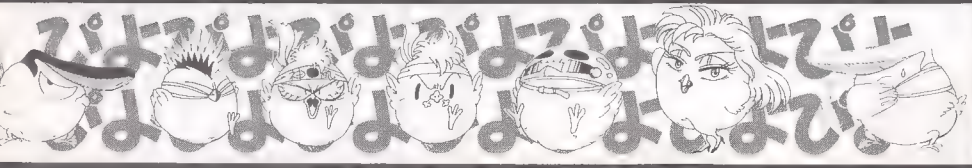
旧キャラに関しては、何か変更点がありますか。
SHN：ツインビーは足がついているので「目隠しですが、いちおう全部のキャラを」から描き起しています。
あとはパワアップの面で、単発を連続にするといった感じの調整もしていますね。

「今度はずいぶん、メインキャラに持つてこよう」と。
「ミサイルにまたがってというパニちゃんというの、なかなかどうツイデザインだと思っのですが、SHN：まあ、パロディウスにする

SHN：そうですね。うさぎ要塞ステージの始めの宇宙空間には、ガミオスとイスカオタルがあったりします。
あと、一面のぬいぐるみの中に「女の子」がいますが、実はアレ、ミスティック・ウォリアーズのユリなんですよ。
「!!(驚いている)」
じゃあ(あの女の子は「日本一」)ではなくて「スパイオリス!!」なのですね!
今明かされる衝撃の事実。
SHN：一部でとんだ誤解を受けましたけどね(笑)。
あれを担当したデザイナーさんが「違うのに」と嘆いてました。



ああ、またひとつ賢くなった。ゲームメストってためになる本だね



『DOT PLACE』 パズル

出題 APAPA

今回は当選者発表がないので、スペースを広く使っての、ドットキャラ浮きだしパズルだ。さて今回は久しぶりに、絵を作ってもらう問題だぞ。

解き方

次の3つのルールに従って、マス塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

	1	2	1	1	2																			
	5	2	8	15	6	4	4	3	4	2	3	2	2	3	1	1	2	2	3	3	16	11	1	2
	2	2	4	1	13	13	14	14	5	4	5	5	5	5	4	6	6	15	14	14	13	1	3	2
2																								4
2 2																								2
7																								2
11																								4
5 3																								2
3 3																								2
3 2																								2
4 2																								2
2 1 2 2 1 2																								2
2 2 2 2 2																								2
1 1 1																								2
1 4 1																								2
2 2 2 1																								2
2 4																								2
22																								2
1 8 2 8																								2
1 8 9																								2
10 2 9																								2
23																								2
7 8																								2
5 4 7																								2
5 13																								2
5 3 6																								2
5 3 6																								2
5 7																								2
9 6																								2
20																								2
1 13 2																								2
3 9 3																								2
3 5 3																								2

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマス塗りつぶしたら、あるキャラクターが浮き出したはずだ。そこでその「キャラクター名」が今回の解答だ。絵そのものでもいいぞ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から4列目の横の列などは、連続20マスも塗るわけだから、左右5マスずつを除くわけだ。すは、必ず塗ることになるわけだ。そうして解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲームス

ト編集部「パズル係」宛に送ってくれ。締め切りは7月20日必着。正解者の中から、胆大小心した5名を選んで、「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からペリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ペリーイージーの5段階で回答を。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、注意力で解くのだっ!!

ここに50円
切手をはっ
てください

郵便はがき

101-000

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲームスト
目標14,362万部〜!達成係 行

(ふりがな)
お名前

年齢 () 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□-□□□ 電話 ()

1 小学 () 年 ② 中学 () 年
3 高校 () 年 ④ 大学 () 年
5 社会人 ⑥ その他 ()

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-000

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社

サムライスピリッツ
大会実行委員係

(ふりがな)
お名前

年齢 () 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□-□□□ 電話 ()

1 小学 () 年 2 中学 () 年
3 高校 () 年 4 大学 () 年
5 社会人 6 その他 ()

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-000

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそ **GAMEST** 行
(8月15日号)

(ふりがな)
お名前

年齢 () 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□-□□□ 電話 ()

① 小学 () 年 ② 中学 () 年
③ 高校 () 年 ④ 大学 () 年
⑤ 社会人 ⑥ その他 ()

キリトリ線

問1、コミックゲームストを講読していますか。
はい・いいえ

問2、講読していない方にお聞きします。
ズバリ！なぜ、講読しないのですか。

問3、また、まだ講読していない方にお聞きします。
ズバリ！コミックゲームストがどうなったら講読しますか。

お答えいただいた方には、抽選で50名の方に
超カッチョイテシカをプレゼントします。
(8月20日しめ切り)

第7回ゲームスト杯争奪 全日本サムライスピリッツ 大会申込用紙

選手希望かギャラリー(見学者)希望の
どちらかをマルで囲んで下さい。

①選手希望

②ギャラリー希望

①・②の予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。
抽選により希望がかなわなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、ここにマルを記入して下さい。



会場：東京流通センター
開催日：8月20日(土)
選手：512人
ギャラリー：500人

太ワクの中は記入しないで下さい。

ブロックナンバー

氏名

スコアネーム

くわしくは本誌162～163ページをごらんください。

※締切7月30日(土)必着

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア PTS. 月 日 達成

面数 備考 (タイム・残機)

難易度
機数設定

名前	<input type="text"/>			
ゲームセンター	住所	<input type="text"/>	電話	<input type="text"/>

スコア	<input type="text"/>
ネーム	<input type="text"/>
得点効率・稼ぎのポイントなど	<input type="text"/>

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	<input type="text"/>	印
----	----------------------	---

天使万歳

ふたたび

第12回

4コマ&文 佐竹雅昭

ゲーセンでは静かにゲームを楽しみ、他のお客さんに迷惑をかけてはいけない。たとえそれが王子でも、店員は許さないのだ。



(神奈川県 鶴岡の帝王J.O.)

○月×日、俺はいつものゲーセンに某ゲーム雑誌の編集員青山弘次郎と行った。彼とは長年の付き合いで、今までの数ある対戦ゲームはほとんど勝負したであろう。そして結果は五分五分と言ったところか。お互い、いつも火花を散らす戦いを繰り返して、最終的にはどちらもヘトヘトになるまでプレイするワ

「青山弘次郎との戦い」

ケだ。今回は久しぶりに「ぶよぶよ」で勝負した。以前、「ぶよぶよ」では俺のほうで成績は良かった。それだけに青山はかなり気合が入っているようだ。俺の知人の中で、彼が一番の負けず嫌いでなかつた。俺もかなりの負けず嫌いだ。彼の場合、勝負に負けたら口から血を出すぐらいに歯をくいしばって、負けた悔しさに耐えているのである。目をカッと見開き、コフシをグツと強く握り締め、爪が剥がれそうになり、赤い涙を流すのだ。恐るべし青山弘次郎。さあ、筐体の前に座った。青山は敵対意識でいっぱいだ。



俺はさりげなく話しかけた。「久しぶりだな、ぶよぶよはトレーニングしてきたかい。俺はあんまりしてないんだ」「な、何?」青山は今にも怒りそうになった。「サタケ、俺は今回の勝負に命を懸けに来たんだ。それなのに、どういふことだ。なぜ、トレーニングを積んでこない?」「まあ、そう言うなよ、俺もいろいろと忙しいんだ」青山はまだ納得いかないようだ。「サタケ、甘いぜ。以前の俺じゃないんだぜ。俺はお前に勝つために1日中ゲーセンに籠って腕を磨いてきたんだ。俺も少しカチンときて、青

硬派ポエム
「コリンズ」
コリンズが木を切る。ダム計画がおじゃん市民の皆さん、ゴメンねバイクを飛ばして忘れよう朝日が背中を照らし出す車にキーを付け忘れたコリンズすってん転んだよ
by 一ノ瀬マナミ

山に対して腹が立つてきた。「よし、上等だこの野郎!」俺は威嚇するために青山の顔に向かって指を差して大声で叫んだ。「うお~~~~」青山も一歩も引かずに大声で叫び出した。「うお~~~~」しばらくの間、俺たちは大声を出し合っていた。おそろしく5分ぐらいの出し合いが続いただろう。奥のほうから店員が出て来た。「いい加減にしろーほかの客に迷惑だ!」俺たちは平静を取り戻し、今までの自分たちに後悔した。「すみませんでした」そのまま俺たちは家に帰った。

怪獣王多の部屋

さたけまさあき 28歳 格闘家 計3個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは、〒189新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内 怪獣王国G係まで!!

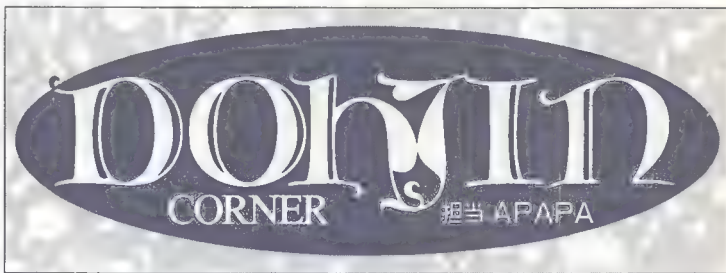
イラスト募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り&このコーナーに対するご意見、ご感想などジャンジャンお寄せください! あて先は新声社関係。

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名カード用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのかわからない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株式会社ゲームスト編集部「DOHJIN」誌通販申込マニュアル」係に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を
買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、宛名カード(シール)を同封することを条件とします。電話厳禁!



最近 情性で作ったような本を多く見かける。気の向くまま描いた原稿と、人に頼んだ原稿を、ただまとめて本にする。そんな作り方を、もしや、していないだろうか。ただ本を出すために、本を作るのはいけない。何のために本を作るのか、もう一度自分を振り返ってみよう。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者(団体)名と連絡先。
③通販での値段(本の代金区送料)および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。(例)〇月〇日発売号まで()
⑤通販を行う期間。
(例)「売り切れまで」
⑥本のセールスポイントなど、

読者への簡単なメッセージ。
☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。
☆伝言板も同人誌も、8月30日発売号締め切りは、7月20日、9月14日発売号締め切りは8月5日必着です。どちら宛のものにも、非常時連絡用の住所氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんが必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介
値段は送料込みです

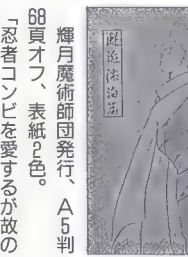


光の王宮発行、A5判30頁 オフ、表紙3色。
「キャミィが好きな一巻で、これぞキャミィ本と言える本を作りました」
周辺にリュウ、ケン、春麗たちを配した、シヨートギャグメインのキャミィファンブック。絵のレベルも高く、生きたキャミィが見られます。3000円の無記名小為替+1900円切手にて。
(〒244 神奈川県横浜市戸塚区矢部町1-666-117 伊藤真美)

ROUNDSCOPE発行
B5判36頁オフ、表紙2色。
「餓狼シリーズのゲーム&アニメのオールギヤグ本です」

テリィ、アンディ、舞、キムなどが中心。6人の執筆陣によるギヤグには、そこそこの幅があり、絵も悪くない。4000円の無記名小為替+2400円切手にて。
(〒243-02 神奈川県厚木市下川入344 平田薫)

侍魂異聞



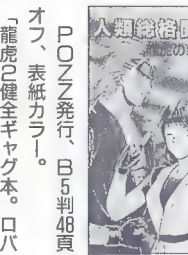
輝月魔術師団発行、A5判68頁オフ、表紙2色。
「忍者コソビを愛するが故の異聞です。半蔵とガルへの想いの全てをこめて作りました」
嵐で遭難したガルフオード少年と、孤独な半蔵の出会いとその後を描いた中編小説。5000円の無記名小為替+2700円切手にて。
(〒512 三重県四日市市松原町5-36サンパーク松原 B-201 佐藤文子)

K.O!

サークル シャイニング・フォース発行、B5判20頁オフ

フ、表紙2色。
「超下手ジャッキー使い女の作った本です。攻略の手助けには1%もなりません、それでもジャッキーが好きなので……よろしく」
サラとジャッキーのシリアス6頁マンガがメイン。薄い分、読みでは欠けるが、レベルは高い。2000円の無記名小為替+1950円切手にて。
(〒180 東京都武蔵野市堺5-5-5 コーポ小林103号 岩沢篤子 KO係)

人類総格闘家計画



POZZ発行、B5判48頁 オフ、表紙カラー。
「龍虎2健全ギヤグ本。ロバート、ユリ、リョウがメインです。よろしく」
ユリ♥なロバートと天真爛漫に強いユリ、シスコリョウたちがメインのマンガ誌。ユリがかわい〜描けている。6000円の無記名小為替+2400円切手にて。
(〒410-03 静岡県沼津市東権路368 向坂マシヨン A-303 蘇村仁)

格闘姫皇子

WEST POINT発行

A5判36頁オフ、表紙カラー。
「格闘ゲームの女の子の本です。一部Hマンガ有りです。で、平気な方のみ宜しく」
半煮えのネタが多いが、表紙の絵柄に嘘はない。4000円の無記名小為替+1900円切手にて。
(〒244 神奈川県横浜市戸塚区矢部町1 寺村典子)



夜に啼く

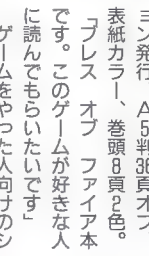
破天荒出版発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。
「日本中探してもあまりないと思われるナイスラブ。なのに味付け濃いめです」
乱暴な味の濃いネタと絵柄のギヤグ本。
3000円の無記名小為替+1900円切手にて。
(〒271 千葉県松戸市岩瀬473-1 松戸ハイム605 三沢真理子)

ぶよらいつ

PARTISAN発行、B6判30頁コピー。
「のみそぶーなぶよぶよ本です。ぶよらーの貴方に☆」
何だかちよつと意地悪なアールと他の各キャラとの、14頁シヨートギヤグ。
2000円の無記名小為替+

1900円切手にて。
(〒194-02 東京都町田市小山町3-159-2 工藤礼利)

マックスメロン



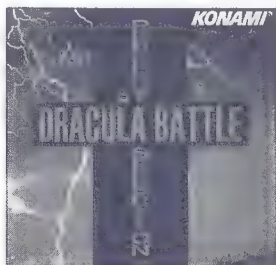
BEET BEET ステーション発行、A5判36頁オフ、表紙カラー、巻頭8頁2色。
プレス オフ ファイア本です。このゲームが好きなのに読んでもらいたいです。ゲームをやった人向けのシヨートギヤグ本。比較的、リユウ(二)ナ寄り。
3000円の無記名小為替+1900円切手にて。
(〒328 栃木県栃木市皆川城内町1-36-1 関川香)

再びはじまりにあたって

スタジオオキやうん発行、B5判84頁オフ、表紙カラー。
「スタジオオキやうん3年ぶりのスパーリアル麻雀本は、PWSVのオリジナルストーリー3本だて。パワフルです」
18歳未満の方の申し込みはご遠慮ください。
千円の無記名小為替で。
(〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴)

2のタイトルが目に入らぬか!

パーフェクトセレクション ドラキュラ・バトル



1994年7月21日発売
キングレコード
CD: KICA-1145
価格: ¥3000(税込み)

コナミ横スクロールアクションゲームの名作「悪魔城ドラキュラ」は今までいろいろな形でCDが発売されてきたが、今回のドラキュラはな、なんとハードロック・アレンジなのだ。このCDは、ファンからのリクエストによるもの。「ヘビメタ版がほしい!」という声に応じたものだ。アレンジは前作「シューティングバトル」を担当した柴田直人氏。全10曲を演奏も担当している。ド迫力作品だぞ!

ナムコゲームサウンド エクスプレスVol.13 ネビュラスレイ



1994年7月21日発売
ビクターエンターテインメント
CD: VICL-15027
価格: ¥1500(税込み)

ビクターエンターテインメントから発売されているナムコゲームサウンドエクスプレスももう第13弾となる。今回のタイトルは3DCG感覚抜群のシューティングゲーム「ネビュラスレイ」である。このCD1枚は、全部で14曲から構成されているのだ。演奏しているのは電腦演奏遊戯「苦亜吐露」で、すべての曲にわたり演奏を担当している。3D爽快シューティングを耳で楽しめるGOODな1枚だ。

CGMV(コンピュータ・グラフィック・ミュージック・ビデオ) DAYTONA USA



1994年7月20日発売
ユーメックス
VHS: TYVY-5002
価格: ¥4900(税込み)

ミュージックと音に重点を置くこのビデオシリーズ。今回は攻略要素より多く入れ、ゲームの持つ質の高さを表現している。

今月の新作情報



DISC BOX



するする

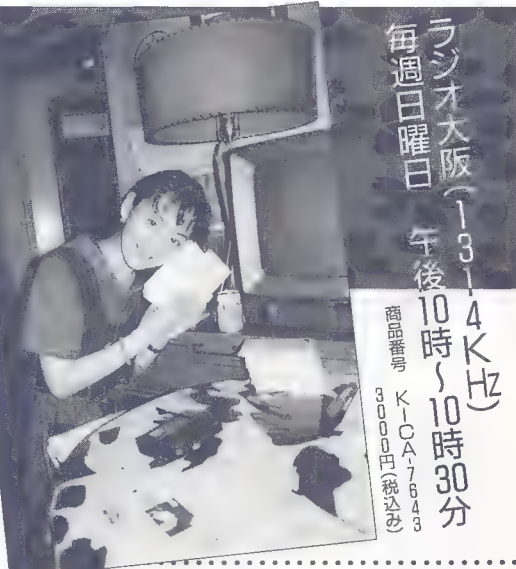
あ、どうも。今回はするさんではなく、代理人の私が書きます。よろしくね。さて、夏本番となって来ましたが、アーケードゲームも次々と新作が発表され、ホットな状況が続いています。それらのCDが続々とこれから発売されるかと思うと、仲々楽しみですね。では。

國府田マリ子の GAME MUSEUM

隊長 國府田マリ子
副隊長 佐藤ディレクター
顔見せ トロツコ松島

第6話「発進!! マリ子ロボ!!」の巻

マリ子さん、新作CDを声高らかに語る——の巻
國: 皆さん、いかがお過ごしですか? 國府田マリ子です。今回は、今度キングレコードさんから発売される、「國府田マリ子のRadio・Carnival」Vol.1を紹介させていただきますね。
このCDには、私がDJを務めさせてもらっているゲームミュージック・ツインピーバラダイスのラジオ番組を、特別にCD用として新録したスペシャル版なのです!!
佐: CDだからノイズなしの素晴らしい高クオリティサウンドだ!! 加えて、今までラジオの電波が受信できずに悔しい思いをした君ももう安心このCDさえ手に入れば、ゲームミュージックの雰囲気十二分に堪能できるのだ!!
國: でも、CDになるからって特別気負って番組を作ったわけではなく、何もかもいつも通り。リスナーのみんなのいつもの応援ハガキと、私たちのいつもの頑張りがあるままCDになったんだよ♡

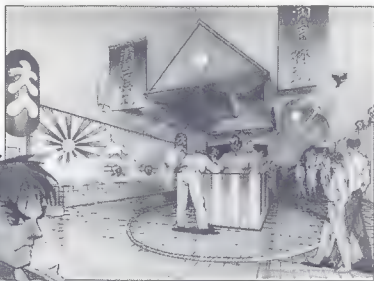


ラジオ大阪 (1314kHz)
毎週日曜日 午後10時~10時30分
商品番号 KICA-7643
3000円(税込み)



佐: うむ。生の雰囲気をもつまま伝えるために、カットなしの発収録という冒険を試みたのだ。
國: 番組の楽しさがそのままダイレクトに伝わることを思っています。ハイ。
このCDは、本当にみんなの力いっぱい応援が実を結んで実現したもののなの。だから、それに応えるために一生懸命頑張りました。みんなの夢が一杯つまったこのCD、ぜひ聴いてほしいです♡
佐: ...この場を借りて宣言しよう!! 君に絶対損はさせない!!
國: 夏休みの屋下がりはこのCDを買いに行き、日が暮れるころに涼しいベランダでこのCDを聴くと臨場感は倍増するところだけいい!!
ト: コナミファンにはこたえられん「コナミレベレGMベスト10」や、豪華CMも収録しておる涙ちよちよ切るる内容に加え、超絶爛なブックレット付きとは...これは買いーっ。
ト: ...。
國: 佐...あれ? いたの? ト: ...。

アニメ映画ストリートファイターⅡで、豪華賞品が当たる、必殺技ネーミングキャンペーンをやるぞ。詳しくはP84.85ストⅡアニメのページでね。



E・本田とザンギエフ。2人のパワフルキャラクターに挑戦。



ストリートファイターIIワールド出現

ゲームストの読者のみならず、今さらストリートファイターIIの説明は必要ないね。
ここで君たちにビッグな朗報だ。今年8月18日〜31日の期間、劇場用アニメの公開と、SFC・MD両機の「スーパーストリートファイターII」の発売を記念して、「ストリートファイターII バトルアクションワールド」の開催が決定されたのだ。主なアトラクションは次の通り。開催に先駆け、特別に公開だ。実施予定のアトラクションは、大きく分けて6つ。
まず、ストIIマーケットでは、CD、ビデオ、書籍をはじめとして、Tシャツ、トレーナー、ステッカー等の各種キャラクターグッズの販売を行う。ここで、お気に入りのキャラクターグ

ッズを買い占めることが可能だ。
アニメに登場する春麗やリュウといった人気キャラクターに、等身大を並び立てることができる。立体的なフィギュア、ミニフィギュアなど、関連に接することのできるような場所になる予定だ。
ストIIの世界に思い切り入って遊べるのが、ストIIアリーナ。E・本田の銭湯、ステーションを再現したアリーナで、E・本田やザンギエフを相手とついで腕相撲やM・ダウソンのパシチングマシンを使ってのK.O.シーンの再現。さらには、センサを組み込んだ車を使って、ゲーム中の車のボクナステーションの体験もできるぞ。君の拳と脚で、ボクナスポイントをと勝ち取るの

このほかにも、アニメの戦闘シーンのジオラマや、ゲームのラフや設定資料、CMで使用した春麗・キヤミイ・ペガラの衣装を展示する、ストIIミュージアム「ストリートファイターII」アニメのダイジェスト上映。加えてCM全作品を上映するストIIシアター。アーケードはもちろん、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、8BitDOなど、多くのハードウェアを集め、連日ストIIストリートファイターIIによる勝ち抜き大会(ミス・キヤミイ春麗の来場。衣装も用意される)や、メルムなども設置されるストIIアーケードもあるぞ。
詳しいことは、決まり次第また報告するので、追加情報を期待しててくれ。

ストリートファイターIIバトルアクションワールド
開催期間：8月18日(木)〜31日(水)期間中無休
開催時間：10:00〜18:00(18日のみ13時)
開催場所：新高輪プリンスホテル 大宴会場飛天
東京都港区高輪3-13-1
JPR線京浜急行線品川駅下車徒歩5分
料金：前売券 大人(中学生以上) 1500円
小人(小学生以下) 500円
当日券 大人(中学生以上) 1800円
小人(小学生以下) 800円
主催：ストリートファイターIIバトルアクションワールド実行委員会
協賛：カプコン
お問い合わせ先：03-3442-1055

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

夏！アイランド！サマー価格実施中！

<p>★アイレム</p> <p>海底大戦争.....38,000 パーフェクトソルジャー.....30,000 四川省2.....22,000 R-タイプレオ.....18,000 イメージファイト.....8,000 大工の源さん.....5,000 ビジランテ.....3,000</p> <p>★カプコン</p> <p>ストリートF2ダッシュ.....10,000 ストリートF2ターボ.....15,000 ベース.....26,000 キングオブドラゴン.....26,000 チキチキボーイズ.....38,000 戦場の狼2.....40,000 マジックソード.....35,000 ナイツオブラウンド.....25,000 ファイナルファイト.....15,000 天地を喰らう.....45,000</p> <p>★コナミ</p> <p>メタモルフィックフォース.....38,000</p>	<p>G・Iジョー.....32,000 エイリアンズ.....28,000 マーシャルチャンピオン.....25,000 バックオーヘア.....24,000 サンダークロス2.....20,000 リングの王者.....3,000</p> <p>★タイトー</p> <p>グリッドシーカー.....28,000 MJ-12.....20,000 龍神.....18,000 レインボーアイランド.....18,000 ガルメダス.....15,000 スカイスマッシャー.....12,000 アスジョーカー.....12,000</p> <p>★DECO</p> <p>ヘビースマッシュ.....38,000 ポケットギャルDX.....25,000 ジョー&マック.....18,000 サイコニクスオスカー.....18,000 サンダーゾーン.....15,000 ファイティングファンタジー.....12,000</p>	<p>ファイターズヒストリー.....10,000 ファンキージェット.....10,000 ダイエツGOGO.....12,000 バルダーダッシュ.....6,000</p> <p>★テクモ</p> <p>雷電.....25,000 ファイナルスターフォース.....20,000 ガンネイル.....15,000 ハチャメチャファイター.....12,000 ソロモンの鍵.....8,000 忍者龍剣伝.....10,000 クイズココロジ.....2,000</p> <p>★ナムコ</p> <p>フェリオス.....70,000 ドラゴンセイバー.....40,000 ギャブラス.....25,000 ゼビウス.....18,000 エクスパニア.....10,000 ランバート.....8,000 スーパーワースタ93.....28,000</p>	<p>★その他</p> <p>サンダードラゴン2.....35,000 ギャルズパニック.....25,000 ノストラダムス.....25,000 ビッグストライカー.....25,000 ソルダム.....10,000 ボンピングワールド.....8,000 グランドクロス.....8,000 スーパーパン.....8,000 スカッシュ.....8,000 クイズTV合衆国.....2,000</p> <p>★ネオジオ(業務用)</p> <p>得点王.....18,000 龍虎の拳セット(2本).....12,000 餓狼伝説セット(3本).....10,000 サムライスピリッツ.....10,000 ニンジャコマンド.....6,000 スラッシュラリー.....5,000 その他¥2000~あります。</p> <p>★麻雀</p> <p>麻雀学園.....5,000 麻雀学園2.....5,000 麻雀大予言.....5,000 アイドル麻雀放送局.....5,000 雀師.....5,000 麻雀フライデー.....3,000 ズームイン.....3,000</p>
--	---	---	---

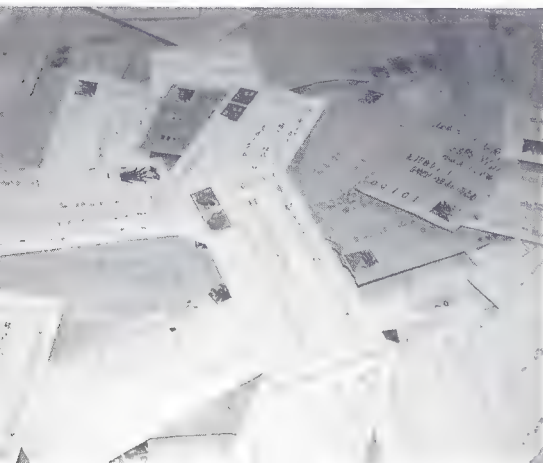
リストご希望の方は¥800切手2枚同封の上1・ランドまでお送り下さい。

1・ランド
アイ

TEL.0720-84-7501
FAX.0720-83-0527
〒571 大阪府門真市脇田町21-13

発表!!

5月15日号(4月15日発売)でモニター読者を募集したところ、本当にたくさんの方が応募してきました。あまりの反響に、ちょっぴりビックリしてます。そんな中から、50人の方を選ばせていただきました。ドローンと発表します!!



こんなにたくさん届いたのだ。これほどの反響があるとは…

そんなわけで、モニター読者への応募総数は200人近くもあった。たくさんのご応募、本当にありがとうございます。

モニター読者とは何か? というのを簡単に説明しておく、ゲームストの場合は、①ゲームストのアソコやコをもっとこうしたほうがいいという具体的かつ建設的意見を、キッチリとまとめて述べられる人

②自分の周りのロケーション(ゲーセンなどの状況を把握して様子を教えてくれる人)という感じだ。近所のゲーセンではどのゲームが人気なのか? とか、友達の間では今号のこの記事がすごく評判よかったとか、そういったことを毎号リポートしてもらおう! このモニター読者の仕事(?)となるわけ。より詳しい感想を聞かせてほしい、ということなんだ。

そんなわけで、選ばれたのが下に紹介している50人。本当は応募者全員をモニター読者にしたかったんだけど、やっぱり200人もいるとちょっとこちらもうるんな処理が大変なので、この50人という

人数とさせてもらった。一応、次号の8月30日・9月15日合併号(7月30日発売)から95年8月15日号(95年7月15日発売)までの1年間、モニターしてもらおう予定だ。

ゲームストのモニター読者の条件

さて、このモニター読者、選ぶときに全体的に特定の地域や年齢層にかたまらないよう、いろんな意味で幅広く選ぶようにしたつもりなんだけど、ではそういった中で「モニター読者を選んでいったポイント」とは何か? ということについて、ここでは述べていきたいと思う。

「条件」とかいつても、そんなに堅苦しいことではなく、「代表的なゲームストの読者だな」「キチンとした意見を述べてくれそう」という人であれば…という感じで選んではもらった。募集記事のほうで「セールのポイントになりそうなのは他の紙にも結構ですので、じゃんじゃん書いてください」とあったんだけど、結局はこの部分が結構重要になりました。「履歴書を

書きました」という人も随分いたよなんだけど、それだけではやっぱりよくわからないな、というのが正直なところ。やっぱり、「オレがモニターになってゲームストをもっともって面白くしてやるぜ!」という意気込みがあれば採用されやすかったと思う。そんな気持ちで込められた一言があれば、第一次選考(なんて大げさなものじゃないけどね)は通過だったんじゃないかな?

次にチェックした点はゲーム歴およびゲームのうまさ。ただ、これは「ゲーム歴が長い方がいい」とか「ゲームがうまければいい」というわけでもない。本誌のライターを希望しているというのであればそういう要素はすごく重要だが、モニター読者ということであれば話は別だ。「読者の代表」であるわけだから

そのあたりも幅広い層から選んでいかなければならない。ということとはつまり、ゲーム歴などを書いていない人は、選ばれにくかったというわけだね(これが結構いた)。

また、先にも述べた意気込みだけでなく、いきなりゲームストに関する具体的な感想を書いてきてくれた人が何人かいた。今回、モニター読者に採用させてもらった福岡県の澤田君は「ゲームストへの提言、大阪府の森君は「今のゲームストに思うこと」というタイトルでリポートをピッチリと書いてきてくれた。いきなりではあったが、こういうことを具体的に書いてきてくれると、「おお、これならモニターになってもらえば何かやってくれそうだ!」って期待するからね。ぜひともこの勢いでがんばってほしい。



右が澤田君、左が森君のレポート。キッチリ書いてある。

50人のモニター読者さん

鈴木 聡君	(北海道)	西田智広君	(石川県)
高橋 遷君	(北海道)	吉田博幸君	(石川県)
平野 恵さん	(北海道)	長野孝洋君	(岐阜県)
小島 康君	(宮城県)	河野芳典君	(岐阜県)
本谷貴弘君	(茨城県)	河合秀晃君	(愛知県)
津久井喜美子さん	(茨城県)	鈴木尚利君	(愛知県)
盛野浩一君	(埼玉県)	山田理浩君	(滋賀県)
青木剛理君	(埼玉県)	高澤博寿君	(京都府)
高梨将人君	(埼玉県)	島津俊吾君	(京都府)
中谷 隆君	(埼玉県)	末益友一君	(京都府)
田村俊彦君	(千葉県)	吉良光広君	(大阪府)
真田英明君	(千葉県)	森功 誠君	(大阪府)
戸高剛志君	(東京都)	井藤敦子さん	(大阪府)
菅野秀昭君	(東京都)	岡昌 樹君	(大阪府)
古山智則君	(東京都)	田中瑞枝さん	(大阪府)
小宮友子さん	(東京都)	福井優樹君	(奈良県)
斉藤秀明君	(東京都)	大坪正明君	(広島県)
秦染健浩君	(東京都)	池田雅史君	(広島県)
白柿千穂さん	(神奈川県)	大下淳一君	(広島県)
片平正二君	(神奈川県)	貝原輝彦君	(広島県)
福島武彦君	(長野県)	佐原禎和君	(山口県)
塚本洋司君	(長野県)	大家正裕君	(香川県)
栖川剛三さん	(新潟県)	中村 由里さん	(福岡県)
加藤拓美君	(新潟県)	澤田 剛君	(福岡県)
稲積哲平君	(富山県)	大島美由貴さん	(大分県)

たくさんのご応募ありがとうございます!!

モニター読者

ほかの人には
ないモノがある

こういった要素以外に、履歴書と一緒に送られてきたものをいろいろと参考にさせてもらい、それで選ばせてもらった人も何人かいた。

例えば京都府の末益君は、ゲームサークルに所属しているということで、その会報を送ってくれた。この会報そのものもなかなかの出来で、

ここまでゲームが好きでゲームをやり込んでいるということなら、選ばせてもらった。奈良県の福井君も同様で会報を送ってきてくれたのだが、

たった一人で作ったというストIIのタメシ表などは、かなりの時間を要したと思われる。やはり、こういった熱意が伝わってくる。こちらにも「よし、キミに任せよう」という気持ちになっちゃおう。

あと、ゲームセンターの店員をやっていますという人もおり、この方たちも何人か選ばせてもらった。やはりゲームセンターの読者が実際に集まる場所である「ゲーセン」の生情報が出るので、ぜひともモニター読者になってほしい人材だ。

右が福井君、左が末益君が作った会報。なかなかの力作!

それから、いわゆる「一般常識のわかる普通の大人」という方も選ばせてもらった。あくまでも客観的な立場で適切な意見を述べてくれそう、これもすごく貴重な意見になると思っ。

また、ファクス所有者やパソコン通信をやっている人などは、それ選んだというわけではないが、情報の伝達がより早くできるという意味では参考にさせてもらった。

さて、そんなわけで以上50人の方には、毎号大変だと思っがモニター読者としてがんばってもらおう。具体的なモニターの仕事は、次号が発売されたすぐ後にこちらから「モニター報告書について」なる書類を一式お送りするので、

詳しくはこれを読んでほしい。報告書などの締め切りは「これが届いた翌日には原稿送り返さない」なんていうゲームストの記事みたいな無茶は言わないので、じっくりと読んで送ってほしい。

また、「モニター読者から」というコーナーを10月15日号(9月15日発売)あたりから始めようかな、と思っている。まだまだどんな内容になるから内緒だが(未定だというウワサもあったりする)、

ある意味でゲームストアイコント以上に「ゲームストをよりよくしていくためのコーナー」みたいなカッチョイイ記事にしていきたいと思っている。それもモニター読者の意気込みにかかっているので、ぜひともがんばってほしい。

まー、さりげなく楽しみにしててくださいな。

それから、いわゆる「一般常識のわかる普通の大人」という方も選ばせてもらった。あくまでも客観的な立場で適切な意見を述べてくれそう、これもすごく貴重な意見になると思っ。

7月24日はガリバーに集え

ゲ宅配便inガリバー

君もガリバーで
ライターと勝負!

7月24日、東京ガリバーに
ゲ宅配便がいくぞ。発売さ
れたばかりの、ワーヒー2ジ
エト増刊を始めとするゲー
ストや増刊のバックナンバー
はもちろん、ゲ屋グッズの販
売。そして、ゲームストライ
ターとのゲーム大会。今回は
ストIIエックスで対戦する予
定だ。ゲームストライターと
対戦してみたい人は、7月1
日から受け付けを開始してい
るのでガンガン、ガリバーの
スタッフに申し込んでくれ。
抽選で30人が選ばれる予定。
抽選は7月24日の当日に行っ
るので申し込んだ人は、当日必
ずガリバーに行くべし。ちな
みに、ゲーム大会は、午後2
時から開催だ。よううちー
バックナンバーは
もちろん、
新刊もここで買え!

宅配便というからにはゲ屋
グッズも当然販売するのだ。
ちようこの日(7月24日)は
ワーヒー2ジエト増刊の発
売直後、是非ここで買って
ほしい。もちろん、テレ
カ等のグッズも、ね。

パンプレスの
ニューゲームを
名迷い人がブレ
イ

今年の秋に発売が予定され
ているパンプレスのとある
ニューゲーム、7月末にガリ
バーに入荷されるらしい。7
月24日の時点でも当然まだ発
売予定の状態。しかし、そこ
はパンプレスト直営店のガリ
バー、秋に発売されるゲーム
が7月末にお目見えしてしま

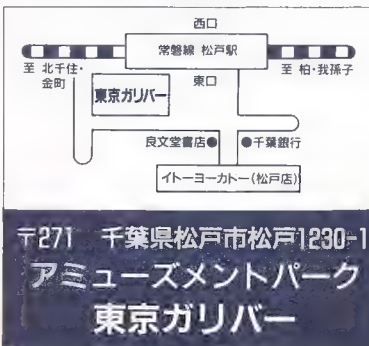
うのだ。当日はパンプレスト
の川島名人が模範ブレィを披
露してくれるぞ。おたのしみ
に!

夏休みど真ん中に行われ
るゲ宅配便。ゲ屋グッズを
買いに、ゲームストライター
と対戦しに、または観戦しに
たくさんの人に集まってほし
い。もちろん、コスプレでの
来店も大歓迎だ。

ゲ屋宅配便 福島県ツアー

夏休みだからもっと遠く
に行こうということでゲ屋宅
配便が福島県まで行くぞ。日
程的には8月の初め、8月の
6と7日の土、日。

8月6日の土曜日は郡山
駅前うすい通り沿いにある
「ネバーランド」。住所は郡山
市中町7-16安積野(あさか
のビル)。そして8月7日は
会津若松駅にあるゲームセ
ンター「ファミリーランドカ
ーニバル」。住所は会津若松
市中町9-53ロイヤルプラザ
2階。
詳しい内容や時間等は次号、
8/30号でお知らせいたしま
す。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名					
1	1	スーパーストリートファイターIX	789	カプコン					
2	2	極上パロディウス	644	コナミ					
3	—	エイリアンVS.プレテター	408	カプコン					
4	4	バーチャファイター	394	セガ					
5	3	ワールドヒーローズ2JET	338	SNK/ADK					
6	7	リッジレーサー	268	ナムコ					
7	5	ファイターズストリートダイナマイト	221	テータースト					
8	—	デイトナUSA	203	セガ					
9	8	餓狼伝説スペシャル	203	エス・エヌ・ケイ					
10	6	龍虎の拳2	156	エス・エヌ・ケイ					
11位	ぶよぶよ	12位	レイフォース	13位	スラムダンク	14位	D&D	15位	得点王2
126	115	110	103	92					

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名					
1	1	スーパーストリートファイターIX	844	カプコン					
2	2	極上パロディウス	532	コナミ					
3	4	バーチャファイター	471	エーティーケー					
4	3	ワールドヒーローズ2JET	432	セガ					
5	5	リッジレーサー	308	ナムコ					
6	—	エイリアンVS.プレテター	304	テータースト					
7	6	ファイターズストリートダイナマイト	187	エス・エヌ・ケイ					
8	10	デイトナUSA	163	コンパイル/セガ					
9	7	餓狼伝説スペシャル	159	エス・エヌ・ケイ					
10	8	ぶよぶよ	158	セガ/コンパイル					
11位	スラムダンク	12位	龍虎の拳2	13位	アウトランズ	14位	得点王2	15位	ファイナルラップR
132	129	110	83	82					

スーパーストリートIIエックス、極上パロで安定

川島玩具店 ☆=0 (19)
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (フェイロン)	1,342,400	OZ-GAL	豪鬼ALL
2	スーパーストリートファイターIX (リュウ)	1,369,900	RIG	豪鬼ALL
3	スーパーストリートファイターIX (ケン)	1,333,500	SEA	豪鬼ALL
4	スーパーストリートファイターIX (ディージェイ)	1,316,900	SHY	豪鬼ALL
5	スーパーストリートファイターIX (キャミイ)	1,016,200	GPA	豪鬼ALL
6	スーパーストリートファイターIX (リュウ)	1,281,300	AOI	ベガALL
7	龍虎の拳2 (ジョン)	1,405,430	GPA	ALL
8	龍虎の拳2 (ロバート)	1,019,202	AOI	ALL
9	餓狼伝説スペシャル	1,201,900	GIN	ALL
10	餓狼伝説スペシャル (十平衛)	1,441,500	OZ-GAL	ALL

ハイテクセガ神戸 ☆=4 (21)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スタックコラムス	181,758	SVR-SBK	トーナメント3の1回戦
2	デイトナUSA (中級)	3'03"28	NAN-②	自分の限界突破し！最低・・・
3	スーパーストリートファイターIX (E・本田)	1,194,000	もへえぞ OCT	ALL P×6 ツメ×1
4	スーパーストリートファイターIX (バルログ)	920,600	やっただけ、つかれたぞ	ALL ツメ×1
5	スーパーストリートファイターIX (T・ホーク)	675,200	OMC-ニペディ⑥	ALL
6	スーパーストリートファイターIX (春風)	770,200	コナミファンのRUN	ALL さん元気のいい？ON ①
7	スーパーストリートファイターIX (ガイル)	1,012,400	NAN-②	ALL
8	バーチャファイター (ロイ)	2'31"81	今バードが怖い！	ALL 高画CD発売記念②
9	バーチャファイター (アキラ)	1'44"76		ALL
10	極上パロディウス (タコスケ)	442,000		1面クリアの点

イーストランドファミリーガーデン ☆=0 (12)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (リュウ)	1,205,300		1コインALL これはききますよ
2	ワールドヒーローズ2JET (ドラゴン)	169.39		1コインALL のぞみは遊かった
3	ワールドヒーローズ2JET (リュウ)	211.54		1コインALL 中級はいよ～
4	スラムダンク (ロサンゼルス)	232		1コインALL ジョウサウト⑧
5	得点王2 (日本)	22点失点0		1コインALL 津山はパロ系だけ
6	餓狼 電1 (總付)	3,976,530	SUR-G	津山はパロ系だけ 1コイン サークルどうしよう？ 2周目3面
7				
8				
9				
10				

ゲームスポットパスカル ☆=2 (6)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター	1'14"33	RED WOLF	ノーマス LAU使用
2	龍虎の拳2	2,517,010	つながらん	ALL D×6 カンバメバカメバカ Mr. BIG使用
3	アウトランズ (日本)	3'17"16	DCC-AGAS	ALL マッドパワー使用
4	アウトランズ (ホンコン)	3'18"62	BKS	ALL マッドパワー使用
5	極上パロディウス (ミカエル)	2,131,200	新野八段	ALL スペシャルで終了連打
6	D&D (ファイター)	1,131,672	TKR	ALL
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0 (6)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレテター	2,875,500	屯田林 丈	ウォーリア
2	エイリアンvsプレテター	1,016,300	ハキハラ	少さ
3	エイリアンvsプレテター	672,900	オギワラ	リン
4	スタックコラムス	175,088	メイルマン丸林	
5	リッジレーサー	3'30"505	いやおれ	T・T
6	バーチャファイター	1'27"60	AIA	ジャッキー
7	極上パロディウス	1,278,300	ETR-CHALLENGER	ビックバイパー
8	極上パロディウス	1,134,800	ETR-CHALLENGER	ひかるちゃん
9				
10				

極上パロディウス健闘
今号もTOPはスーパーストリートIIエックスです。爆発的な人気はちよつとさめた感じがしますが、安定度は抜群です。今後人気はあまり伸びないかもしれませんが、強力な新製品がでてこない限り、当分はTOPの座を守りそうな雰囲気です。

エリフレ 初登場3位
人気3位には、カプコンの新作、エイリアンvsプレテターが入ってきました。1対多数の格闘ゲームでいわゆるファイナルファイターです。主人公がプレテター、敵がエイリアンというゲーム史上まれに見る組み合わせですが、

ゲームの難易度は、キャラによってかなり違う様子。新キャラ、特に「こいつ」は強いようですが、旧キャラオプシオン系は難しそう。稼げずレイもまだまだ限界は遠そう、マニアにはまだまだ遊べそうです。

ゲームの難易度は、キャラによってかなり違う様子。新キャラ、特に「こいつ」は強いようですが、旧キャラオプシオン系は難しそう。稼げずレイもまだまだ限界は遠そう、マニアにはまだまだ遊べそうです。



(奈良県 大仏和尚)

来号の集計には間に合わないかもかもしれませんが、各社いろいろな新製品情報が集まっています。夏休みには大きな変動があるかも。

(げんじ)

すばらしい本屋さん82軒

ゲームストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

- 旭川番賣堂本店
北海道旭川市3条通8丁目2
☎0166-26-6100

東北地方

- 鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
- BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
- ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
- 蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-8-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

- 好文堂芸夢コミュニケーション
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
- A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
- アルファスポーツ
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
- 文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4-7-5
☎0273-63-5961
- ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
- ブックラザみしま
千葉県習志野市久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-83-4899
- 文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
- 書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
- 三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
- 明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
- ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中央ビルB1F
☎03-3253-4720
- ラオックス・サ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
- 書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0061
- アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
- まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1

- ☎03-3341-0921
- 博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16 KHビル1F
☎03-3458-1430
- まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
- 三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
- まんがの森北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
- カブリコン
東京都中野区本町3-25-10
☎03-3373-5187
- まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-29-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
- まんがの森上野店
東京都台東区上野6-18-16上野新高ビル1F
☎03-3633-3411
- 田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
- 宮崎書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
- 福家書店町田店
東京都町田市原町6-13-20
☎0427-25-2132
- まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
- まんがの森王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
- まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
- 燕文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
- ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
- 杉山書店
神奈川県横浜須賀町大滝町1-27
☎0468-22-2224
- 湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
- 静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-26-6316
- 内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
- まんがの森川越店
埼玉県川越市藤田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
- マイタウン栄華堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

- MaCプラザ新潟書房

- 新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

- エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
- 明星書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
- ゲームインプリンス (ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
- 三洋堂本店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
- 正文館ターミナル店
愛知県名古屋市中区千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
- 白樺書房
愛知県名古屋市中区東区藤ヶ丘164
☎052-771-5208
- ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市中区白子西1-515
☎052-805-2535
- 精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
- WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノノ70-1
☎0532-64-2345
- サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
- ファミッ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
- ファミッ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5687
- ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
- ヴィレッジ・ヴァンガード 7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

近畿地方

- オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
- 麗々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三桑上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
- ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日日出花2-7-18
☎06-461-2321
- ブックスオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
- 麗々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
06-211-1294

- 麗々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
- わんだーらんどなんぼ店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
- 高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
- 高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通り3-4-6
☎0722-45-4152
- BOOKSトルバイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
- ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
- 旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
- ブックプラネット柏原店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

- サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
- コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
- ミネルパ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
- 南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポポロ街2F
☎0886-53-5014
- 福田書店
高知県高知市堀屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
- ブックイン高知
高知県高知市旭駅前18
☎0888-25-3525

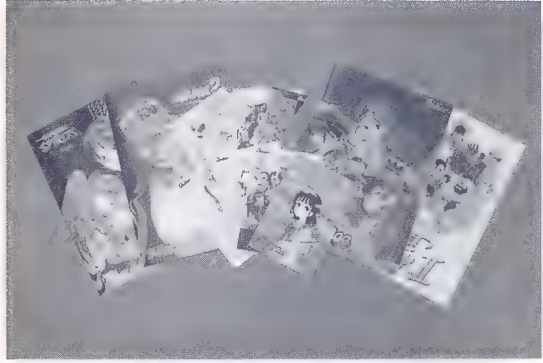
九州地方

- 福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
- 九州ソフト開発パーティ (ゲームセンター)
福岡県福岡市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
- ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
- アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111

夏のポストカード&ノートプレゼント
フェアのお知らせ

お客様各位

暑中お見舞い申しあげます。
商売一筋 新声社営業部一同



これが豪華なプレゼント!!ポストカードカノートがもらえる。

※プレゼントの数には限りがあります。お早めに。

拝啓 いかがお過ごしですか。
この夏も大イベント、第7回ゲームスト杯争奪チャンピオンシップ、サムスピ大会が開催されますが、準備はOKですか?
スーパーコンボしたくなるスーパーストII増刊や、思わず「波動拳」と叫ばずにはいられないくなる、スパIIXヒデオはご覧になりましたか?あ、そうそう「ストII波動拳の謎」は、ご存じでしょうか?これを売れば、今までの疑問が解けますよ。

コミックゲームストを忘れてはいませんか?最近、続々とコミックスがでてきます。本誌ともども忘れないでください。

ソンはさせませぬ

ところで、ゲームストバックナンバーの店「すばらしい本屋さん」に、最近ご無沙汰という方、顔を出してみてください。

いいことがあります。
①まずゲームスト本誌、増刊号、傑作コミックスがずらりとそろっています。

②8月末までに、お買い上げくださったお客様に、ポストカードかノートどちらかをプレゼントします。

以上、いろいろ勝手なことを言いましたが、「すばらしい本屋さん」へ、ぜひぜひおいでください。お待ちしております。敬具

今週のすばらしい本屋さん

神戸市中央区三宮町
ジユンク堂書店
漫画倶楽部三宮店



こいつが噂の陽気なゲーム担当者だアツ!!

「神戸の名所を覚えてもらえますか」
「何や観光に来たン?そやねエ。」
まア、色々あるけど、やっぱりきわめつきは漫画倶楽部三宮店やね。神戸の中心三宮で、コミックが常に二万冊以上あるってのはただモンやないね。アニメのビデオやCD、ゲームの攻略本もあるし。何とんでもゲームストのグッズやバックナンバーを置いているのが嬉しいね。」「ずいぶん詳しいんですねエ。」「実は僕、その店員やねん!!」

「すばらしい本屋さん」
になりたいたい書店様へ
ゲームストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様は「一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。」
担当 営業部 加藤剛
TEL 03 (3333) 3333

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲームストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんへ直接買いに行く、②近くの本屋さんにて注文書(P136についているハガキに欲しいNoを記入)を持っていく、③東京、大阪の④屋に直接買いに行く(場所がP105参照) など数パターンある。全号収集した素の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!!

- No.38 ('89年11月号) 500円 ダライアスII
- No.44 ('90年5月号) 500円 AOUショー'90
- No.47 ('90年7月号) 500円 パロティウスだ!
- No.48 ('90年8月号) 500円 パロティウスだ!
- No.49 ('90年9月号) 500円 雷電
- No.50 ('90年10月号) 500円 タークシール
- No.51 ('90年11月号) 500円 マジックソード
- No.52 ('90年12月号) 500円 AMショー'90
- No.53 ('91年1月号) 500円 U.S.ネイビー
- No.54 ('91年2月号) 500円 ゲームスト大賞
- No.55 ('91年3月号) 500円 ドラゴンセイバー
- No.56 ('91年4月号) 500円 ストリートファイターII (以後ストII)
- No.57 ('91年5月号) 500円 AOUショー'91
(付録) ゲームCD&ビデオオールカタログつき
- No.64 ('91年10月号増刊) 1000円 増刊 ストリートファイターII
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
- No.77 ('92年9月号増刊) 1200円 増刊 ストリートファイターIIダッシュ
(付録) ストIIダッシュポスターつき
- No.81 ('92年11月号増刊) 1200円 増刊 1991オールカブコン
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
- No.84 ('93年2月号) 550円 第6回ゲームスト大賞
(付録) CAPCOMポストカードブックつき
- No.85 ('93年2月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストvol.1
- No.87 ('93年3月号増刊) 1200円 増刊 ギャルズアイランド2
(付録) 春麗 豪華ポスターつき
- No.90 ('93年5月号) 530円 AOUショー'93

- No.91 ('93年5月号増刊) 1200円 増刊 銀狼伝説2
(付録) 大猿正己かきおろしポスターつき
- No.93 ('93年6月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストvol.3
- No.94 ('93年7月号) 530円 ワールドヒーローズ2
- No.95 ('93年7月号増刊) 980円 増刊 最新格闘ゲーム
- No.96 ('93年8月号) 550円 ワールドヒーローズ2
(付録) 美樹本晴彦マクロス 特大ポスターつき
- No.97 ('93年9月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストvol.4
- No.99 ('93年9月号増刊) 1200円 増刊 ワールドヒーローズ2
(付録) 遊べるマッドマン特大ポスターつき
- No.102 ('93年11月号増刊) 1280円 増刊 サムライスピリッツ
- No.104 ('93年12月号増刊) 980円 増刊 最新格闘ゲーム2
- No.105 ('94年1月号) 550円 龍虎の拳2
- No.106 ('94年1月号増刊) 1280円 増刊 銀狼伝説スペシャル
- No.107 ('94年2月号) 550円 第7回ゲームスト大賞
- No.108 ('94年2月号増刊) 1280円 増刊 スーパーストリートファイターII
(付録) スーパーストII特大ポスターつき

- No.109 ('94年3月号) 530円 龍虎の拳2
- No.110 ('94年3月号増刊) 450円 別冊 ゲームスト最強ゲームはどれた!?
- No.111 ('94年4月号) 550円 スーパーストリートファイターII X
- No.112 ('94年4月号増刊) 1280円 増刊 ギャルズアイランド3
(付録) ギャルズカレンダーつき
- No.113 ('94年5月号) 550円 AOUショー'94
- No.114 ('94年5月15日号) 500円 スーパーストII X
- No.115 ('94年5月15日号) 1280円 増刊 龍虎の拳2
(付録) SNK特大ポスターつき
- No.116 ('94年5月30日号) 500円 極上パロティウス
- No.117 ('94年5月30日号) 1280円 増刊 パーチャファイター
(付録) パーチャファイターフルモーションポスターつき
- No.118 ('94年6月30日号) 500円 極上パロティウス
- No.119 ('94年7月15日号) 550円 スーパーストII X 大会
- No.120 ('94年7月15日号) 1280円 スーパーストリートファイターII X
(付録) スーパーストII Xポスター
- No.121 ('94年7月30日号) 550円 ヴァンパイア

次号は
7月30日発売!

ゲームスト⁸/30・⁹/15合併号 予告



本格攻略スタート! ヴァンパイア カプコン

次号は夏休み合併特大号だ。8月15日号は残念ながらお休みだけど、その分内容は濃いぞ。今号から引きつづきスクープの連発だ。その上特別付録までついてきちゃう。買って損はさせぬ。

連発! 特大スクープ!!

最新SNK格闘ゲーム キング オブ ファイターズ

SNKの新作格闘ゲームがついにベールを脱ぐ

タイトーの最新格闘ゲーム カイザーナックル

タイトーがついに対戦格闘ゲームを発表だ!

新システム満載

痛快ガンガン行進曲

ADKの新作をガンガン解析!

特別付録 夏休み自由研究の本

表紙はなんと椎名へきるちゃん!
日ごろ、なにげなくプレーしているゲームもよく考えると知らないことが多いはず。インカムって? スプライトって? そんな疑問を一発解消。

8/30・9/15合併号 特別付録付き

特別定価 550円

基板格闘! 通販のシステムⅢ!!

まずは在庫リストを見てネ →

とにかくお電話クダサイ →

ご予約後は早くて確定銀行振込

★今月のビックリ特価品(7/15~7/29)★ (これはごく一部です。ぜひリスト請求してください)

★リスト請求の方法

- 〒(80円切手同封)でもFAXでもけっこうです。どちらの場合も、お名前・ご住所・お話しのできるTEL番号を忘れずに。
- 2回目からは定期的に郵送します。

よし、リストだ



★在庫の有無と価格を確認してください

★気に入ったら予約してください
ればいいので、お気軽にお問い合せください



もしもし

★基板の代金+送料をお振込ください

- 送料は地域によって異なるのでお尋ねください
- 振込手数料はご負担ください
- 全国の銀行からでも振込できます
- 振込確認次第すぐに基板を発送します



アウトゾーン.....¥15,000	ストIIダッシュターボ.....¥15,000
あしたのジョー.....¥5,000	ダンプ松本.....¥8,000
1942.....¥8,000	ブロンディア.....¥20,000
おいしいパズルはいりませんか.....¥8,000	ブロックカーニバル.....¥8,000
ガンフロンティア(F2).....¥35,000	ボンジャックツイン.....¥20,000
クイズ人生劇場(F2).....¥15,000	お雀子クラブ.....¥3,000
グランドクロス(P付).....¥10,000	ダイヤルQ2.....¥5,000
サイレントドラゴン.....¥20,000	サイコソルジャー(海外版).....¥55,000
スーパーピンボールアクション.....¥10,000	スーパーストII(海外版).....¥50,000
スーパーワスタ'93激闘版.....¥25,000	チェルノブ(海外版).....¥30,000

24時間営業
年中無休



きゅ〜

システムⅢ

〒451 名古屋市西区枇杷島4-26-8-102

TEL/FAX(052)523-4432

ご予約後のお振込は
東海銀行 浄心支店 ▶ 普▶1088974「システムスリー」まで
電信で! (注)表示価格に消費税は含まれていません。

論

多様なゲームの必要性

石井せんじ

対戦格闘 だけではないのか?

最近では、アーケードゲームと... 対戦格闘ゲームというイメージが強い...

が少ないコンピュータに比べ、奥が深いとも言える。だが、ビデオゲームの最終形態が対人戦だと、私は考えない。

ドゲームに存在した。古い話になるが、そもそもファミコンが発売される前からアーケードゲームはあった...

のまま変わらないので、さらに短い時間で終わってしまうゲームが望まれるようになってしまふ。早く終わっても満足できるゲームを、という要求が対戦ゲームを生み出した...

■待って一、もうひとつ

最近、首都圏のゲームセンターで、古めのゲームを設置する店をよくみかけるようになってきました。

表紙の裏をとれ

やはりアクリルに、おつゆは合わない。色がどんどん濁ってしまふのだ。S.N.K.のイラストの人みたいにマーカークラスパステル(予想)もやってみようかな?



●前号から始まりました、スーパーストIIエックスの究極対戦コーナーはいかでかでしょうか。自分はダルシムの担当ということで...



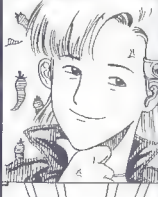
●最近家に帰る機会がへったような気がする。おかげで、今どんなTVが面白いのかもあまりわからない。しかし、以前よりも少しだけ、深夜番組を見るのが多くなったので、夜中にやっている洋画が気に入ってしまった。



●今号の常識一言。郵便料金が不足していると、受取人が払わされる。しかも不足料金だけでなく、手数料まで取られるので非常に損した気分になる。



●いやー、すっかり「ときめきメモリアル」にハマっちゃって他のゲームは眼に入らねえ状態(ダビスタはやってるけど)。編集部内(一部)でも空前の盛り上がりを見せ、増刊の話まで持ち上がる始末(大ウソ)。



●コンスポのスケジュールですが、○はどーでもよくて△は布石、×はかなり無理クサイ、ということ。女からの誘いは当然無視だよ。



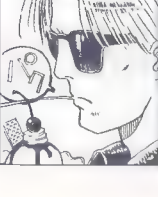
●今回のパロのスペシャルステージの攻略は苦勞しました(協力:大船のみなさん&いなりん&FUSマークII)。



●ADK特集の原稿作成にあたり、ゲーム博物館を訪ねることができました。店内に入ると、まるで10年前にタイムスリップしたかのような感覚に陥り、すっかり童心に帰ってしまいました。



●パーフェクトIVの仕事が終わったかと思っていたら、次には楽しい楽しいADK特集が待っていた...。久々のメーカー特集である。前のデコ特集では投稿者だった自分が、こうやって特集記事を担当しているわけだ。



●極上パロはなんとが「こいつ」でALLクリアすることができた。「ツインビー」はちょっと...。今はプレテターをやっているのだが、女キャラ愛好家としてまず「リン」をクリアしたので、次はプレテターの2人かな?楽しそだし。まあもう1人はやらないでしょう。でも、秘かに今一番気に入っているのが、「マジカルエラー」をさがせ。出回りが悪いのが悲しいが、かなり楽しめます。(次はイチダントアールに期待の、女キャラ愛好家:いなりん)

GAMEST 8月15日号

■平成6年8月15日発行 第9巻10号通巻122号
◆編集 石井せんじ APAPA するする FRS-N.O C-LAN 塩原利康 古葉美一 藤原ひさし...

今日は一気に「氷の惑星」と「潮の惑星」を攻略だ!

TOP HUNTER™

BODDY & CATHY

© SINK 1984

そろそろボーナスステージも難しくなってきたぞ。
キミはどこまでパーフェクトをとれるかな?

担当: GED 協力: The まっちゃん



さすが氷の惑星だけあって地面のいたるところに氷が張っている。雪が積もっているところは滑らないが、地面が凍っているところは足元がツルツル滑る。歩き始めると急には止まらないので慎重に進んでいこう。

●スタート直後の氷地帯
まず、スタートと同時に右からビヨビヨン飛び跳ねてくる敵を3人倒した後、さらに進むと手前と奥のラインの右からソリに乗った敵がやってくる。

上に乗っている敵を倒しても、ソリに突進されてダメージを受けてしまうので、しゃがんでソリのほうを先に壊すように。ここは、覚えてないとダメージを受けやすい所なので要注意だぞ。

●氷柱地帯
ソリに乗った敵を倒すと目の前に浅い川があり、水中からシャキーンと飛び出してくる氷柱を壊しつつ進むことになる。

氷柱が立つ場所は、事前に水滴がボチャボチャ落ちて水しぶきが上がっているので、簡単に予測することができる。氷柱は、壊してもまたすぐに出てくるので長居は無用だ。さっさと川を渡ってしまおう。

川を渡って、奥のラインを進んで行けばパワーアップとロボ・ビークルを取ることができる。パワーアップを持った敵を見てから奥のラインに移ろうとしてももう遅いので、川を渡ったらすぐに奥のラインへ移ること(写真1)。

ビークルに乗ってスンスン進んで行くと、つり革がぶら



(写真1) ここまで来てしまうと天井がジャマで奥のラインに行けないぞ。

下がっている。1本目はタイム、2本目はジュエルが出るぞ。

●2本目のつり革のあと、右に見えている雪玉の前まで進むと左から敵が出てくる。雪玉を先に壊してから倒しにいく。

●罠男地帯
雪玉を壊し坂を上ると、そこには罠男(ワ)が待っている。ここは写真2のようにトゲの上でしゃがんでパンチを連打していれば大丈夫だ。

万が一、ここでビークルに乗っていない場合は、トゲの左側から奥のラインへ移る。トゲに触れてもダメージを受けない(乗ると受ける)ので、トゲの方向にレバーを入れて、ばなしで奥へジャンプしよう。

罠男を一人倒すと、残りの2人は逃げて行ってしまふ。「ゴリアー」待たんかいなどと

思いつつその後を追いかけたいけど...

いるじゃありませんか。デカイ奴まで(写真3)。

まず、小さいヤツが体当たりで突進してくるのでパンチを連打して倒す。すると、今度はデカイヤツがジャンプしてくるので、こっちも垂直ジャンプパンチで迎え撃つ。このジャンプのタイミングさえ



(写真2) ロボビークルならトゲの上に乗っても大丈夫。オラオラ!



(写真3) 「ウチの子を可愛がってくれたそうで...」ア、いや、それは...



つかんでしまえば楽勝だ。雪男を倒したら、ぶらさがっている丸太の上のアイテムを回収する。一番上のほうにはパワーアップがあるので、ビークルから一度降りて取ってこよう(写真4)。

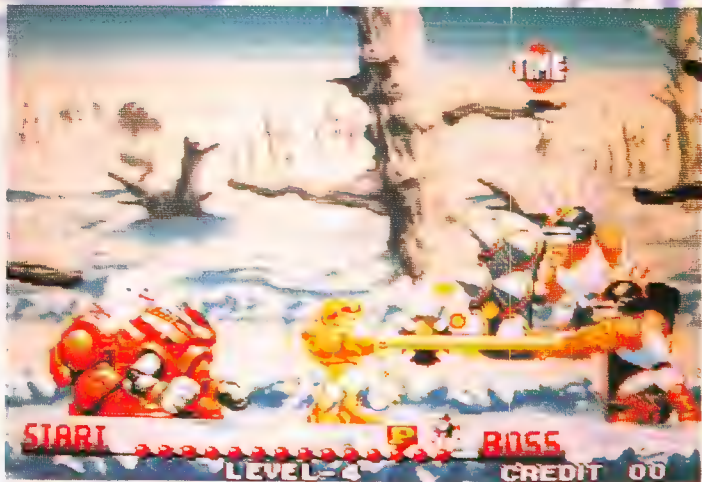


(写真4)ビークルから降りて丸太の上へ上る。

アイテムを取ってちよつと進むと、また2ライン移動ができるようになるので、ここで奥のラインに移る。手前のラインを進むとソリに乗った敵が2回来るので注意しよう。奥のラインは背景の壁から敵が飛び出してくるが、知っていればなんてことはない。冷静にたおそう。ここまで来てボカミスはつまらない。ここに限らず敵の出現場所はきつちり覚えよう。めさせパーフエクトー

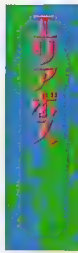
●鉄球兵士×2
ボーナステージを出て先へ進むと、鉄球をフンフン振り回す兵士2人が行く手を阻んでいる。

こいつらにはビークルのパンチは届かないし、飛び道具はいっさい効かないが、ビークルを降りてパンチで攻撃すれば楽に倒すことができる。兵士の鉄球が届かないギリギリの場所から手を伸ばせば(写真5)。



(写真5)このくらいの位置から、兵士の攻撃と同時に腕を伸ばそう。

2人とも倒したら、木の上にあるアイテムを回収しつつ進むのだが、道の下真ん中にでーんと置いたある大きな雪ダルマには敵が隠れているので気をつけてくれ。



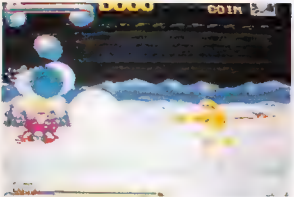
自分もビークルに乗ってれば問題ない。ギリギリ届くくらいの間合いでパンチを連打しているだけで勝てるぞ(写真6)。

ボスが画面外にビークルを乗り捨ててしまわないように注意しよう。

ボスがビークルから降りても、こっちはビークルで接近戦を続けるだけだ。戦法は変わらないぞ。もし自分の乗ってきたビークルが壊れても、ボスの乗っていたやつがあるので大丈夫。



(写真6)あまり画面端で攻撃すると、ビークルに乗れなくなっちゃうぞ。



(写真7)反対側のラインで跳んでくるのを待つ。基本だね。

エイで戦う。とにかくビークルを奪うまでは慎重にこころ(写真7)。



スタートしてすぐ、坂を上ったところの地面には爆弾を投げてくる敵が隠れている。目の前の地面がモソモソ動いていたらそこから出てくる。しゃがみパンチ連打で



(写真8)しゃがみパンチ連打していれば出現と同時に倒せる。

出現と同時に倒してしまおう(写真8)。手前と奥のラインにそれぞれ3人ずつ配置されているので、どちらか片方の3人を倒してしまえばあとは安心だ。

●ヨロイ兵士地帯
巨大なハンマーを持ったヨロイ兵士たちは動きが鈍いので、目の前まで一気に進んでパンチ連打でOK。すべる床がこわい人は、遠くから飛び道具を撃つたり手を伸ばして攻撃してもいいだろう。

こいつらは3回攻撃を受けるごとに転び、2回目のダウンで倒すことができる。2人組のうち片方を倒すと、残ったほうは自分と同じラインに跳んでくるぞ(写真9)。

このすぐ後にもう1組いるが、同じようにやれば大丈夫。2組のヨロイ兵士を倒したあとつり革が見えているが、もうちよつとスクロールさせてソリに乗った敵を倒してからこれを引っ張ろう。

4本のつり革があるところは、奥の左以外はみんな大丈夫だ。



(写真9)反対側から跳んでくるヤツに気をつけよう。

夫だ。

●砲台
凍った床が終わり雪の積もった地面が見え始めたら、奥のラインへ移動する。そして一気に坂を駆け下りたら、ジャンプしてアトミックボムだ(写真10)。これで砲台を壊してパワーアップを取ることができると。

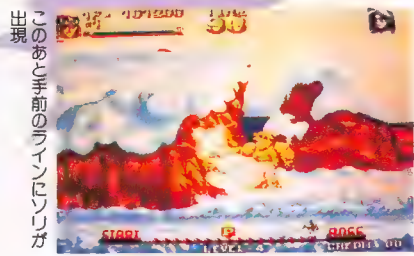
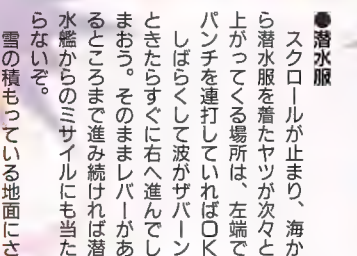




(写真10)坂を下り終えた瞬間にジャンプしてアトミックボムで降中へA。



しかし、少しでも砲台を画面にだしてしまえばノーダメージで取りに行くことができなくなってしまう。覚えておこう。
パワーアップを取ったら、手前のラインに下りて食べ物と銃を取る。そして右にいる雪男と対決だ。だが、手にしている銃を全弾当てて、使い終わった銃を投げつければ終わり。簡単だ。
雪男を倒したら手前のラインにソリが2回来るので気を付けよう。



●潜水服
スクロールが止まり、海から潜水服を着たヤツが次々と上がってくる場所は、左端でパンチを連打していればOK。しばらくして波がザパンときたらすぐに右へ進んでしまおう。そのままレバーがあるところまで進み続ければ潜水艦からのミサイルにも当たらないぞ。
雪の積もっている地面にさ

このあと手前のラインにソリが出現
しかかるところ、海中からパワーアップを持った敵が現れるのでしっかりと取っておこう。
●ロボ・ビークル
陸に上がり手前のラインを進んで行く、奥のラインにビークルが下りてくる。
自分は手前のラインで待つて、こつ側へ跳んできたところを攻撃して右にある段差の下へ落としてしまえばいい。あとは待っているだけで戦わずしてビークルを奪うことができるのだ(写真12)。
ここで画面に見えているつり革は、トラップなので無視して行こう。



(写真12)つりやらのライン移動しようとして壁にぶつかっているらしい。

坂を上りきった所の地面に爆弾を投げる敵が隠れているので、しゃがみパンチ連打で倒してしまおう。
このボスには、
①水をばらまく。
②真下にレーザーを撃ちながら移動する。
と2種類の攻撃がある。
地面がモソモソ動いているところに注目し、ボスが出てきたところを攻撃するわけだが、このときボスが空中高く飛び上がって②の攻撃がきたり(写真13)、体中にトゲの生



(写真14)遠くから飛び道具を出てればソールに乗ってなくて大丈夫。

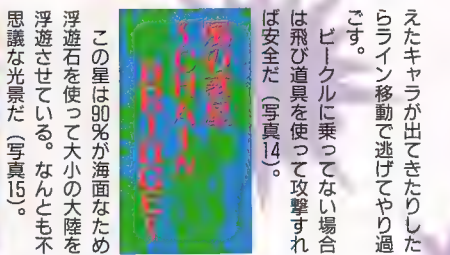


(写真13)空中に飛び上がったレーザーを撃ってくる。さっさと逃げよう。

えたキャラが出てきたりしたらライン移動で逃げてやり過す。
ビークルに乗ってない場合は飛び道具を使って攻撃すれば安全だ(写真14)。
この星は90%が海面なため、浮遊石を使って大小の大陸を浮遊させている。なんとも不思議な光景だ(写真15)。

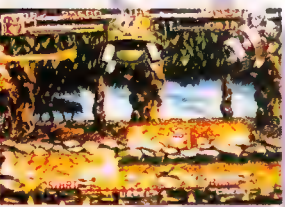


(写真15)空中に浮遊している大陸から雨が流れている。幻想的な風景だ。



(写真16)このタイミングをつかんでしまえば楽勝。

●ボータスステージ入り口
スタートしてサコを倒しつつ進むと、上から大きな送風機のようなマシンに乗った敵が降りてくるが、飛び道具やパンチで楽に壊せる。
パワーアップを持った敵が出てくる場所に2本のつり革がぶら下がっているが、手前のやつはトラップ。
そして奥のラインの坂を上り、木を壊してボータスステージへ。



(写真16)このタイミングをつかんでしまえば楽勝。

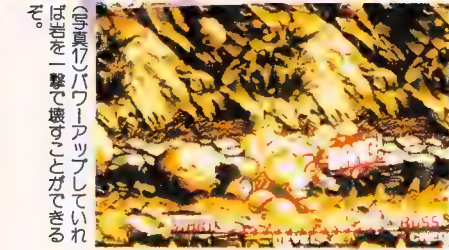
●中ボス
中央の砲台に垂直ジャンプで攻撃する。このとき、送風機と反対側にいれば風の影響を気にせずに戦えるぞ。
地面に着弾した弾は、左右に爆風が広がる性質をもって





いるが、弾が目の前に着弾したときにジャンプすれば、ちょうどこの爆風をかわしながらの攻撃もできる(写真16)。中ボスを倒したら、道に置いてあるピークルに乗って進んでいこう。

●チェインブリッジ
鎖でできた橋を渡り終わると、奥のラインにクモみたいなロボットが出てくるが、こいつの頭部は爆弾になっているので、ピークルで踏みつけにいったりしないように。パラシュートで降りてくる敵を捕まえておいて、こいつにぶつければ楽に倒せるぞ。その後に出てくるアルマジロみたいなやつは、さっさと倒してしまえば何とことはないのだが、しばらくロボットと見ているとスルドイ体当たりをしてくる。どうやらただのアルマジロじゃないらしい。



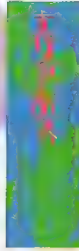
(写真17)パワーアップしていれば、一撃で壊せることができる。

●岩石地帯
このあと、パワーアップを持って敵が出てくると同時に上からつり革が4本下りてくるが、ここは毎回アイテムやトラップの位置が違うのだ。ハズレを引くと、つり革はすべて上に引っさまい、かわりに崖のほうから岩がゴロゴロ転がってくる(写真17)。まあいずれはこの状態にしなければ画面がスクロールしないので、一本目でハズレを引いても気を落とさずに、岩の影を見ながら慎重に進んでいこう。

まず、ボスをピークルから引きずりおろすことから始める。ここでも、ピークルを画面外に出さないようにするところがポイントになる。この要領は氷の惑星のエリアボスと同じのだが、ここは写真18のように爆弾を投下する敵が出てくるのが大きな違い。

だが、爆弾は左側には落ちてこないで、なるべく左側のフィールドで戦うようにしよう。

自分がピークルに乗っているのはパンチ連打で乗勝だけ、乗っていない場合は結構きつい。やはり反対のラインで待つのが基本だが、ボスが遠くにいる場合は飛び道具を使っ



●ハンクライダー
スタートして坂を上ると、右からハンクライダーに乗った敵が飛んできて、爆弾を落とす。

(写真19)ピークルの破片一発でこのとおり。



こいつらが出てきたら真ん中よりのラインの少し左側で待ち、自分のラインにいるやつだけに注目。1個目の爆弾を落としたりしたら右へGO(写真20)慣れないうちは敵のラインを見間違えて当たってしまうこともあるだろうが、ちょっと慣れてしまえば楽に進めるようになるぞ。

●石板地帯
石橋が崩れ落ちて落下したあと、手前のラインには砲台があり、奥のラインには石板

てもいだろう。もし、ここでピークルが壊れてしまってもヤケをおこしてはダメだぞ。その破片をボスに投げてみよう。するとボスは一撃でビヨってしまおうので、投げなどでダメージを与えることができるのだ。これを覚えておけば、多少強引に攻めて壊してしまってもフオーできるぞ(写真19)。



(写真20)真ん中から少し左へ戻り、1発目が落ちたらすぐに右へ進む。



(写真21)上から始めたら当たっても大丈夫だ。

もう誰も止められない！ 炎のゲーマー道



(写真22) あんだ、それは1本目と3本目でしょ。

が邪魔をしている。手前のラインは2つ目の砲台がやっかいなので、奥のラインを進んで行こう。

●ロープで下りてくるヤツら
石板地帯を抜けたら、そのまま奥のラインを進む。

すると右からパワーアップを持った敵が歩いてくるので、遠慮なくたたいてしまおう。

このとき、手前のラインを歩いてくるとこいつを逃しやすいため注意しよう。

スクロールが止まり、上からロープをつたって降りてくる敵が来るが、端でパンチを連打していれば問題ない。

こいつらを倒したら、手前のラインに下がっているのだけを引き張る。奥の本はトラップなので無視して進もう。

●ポナステージ
鎖の橋を渡ったら、奥のラインに細んである木を壊してポナステージへ入ろう。

ポナステージを出ると、つり革が4本下がっているところまできたら、2本目と4本目だけ引いてさっさと進もう(写真21)。

●中ボス
そして坂を上りきると中ボスの登場だ。こいつはパワーアップさせ持っていれば余裕でピークルに乗っているときと同じ要領でパンチを当てていこう。

パワーアップを持っていないくても、例によってライン移動を生かして戦えばいいだけ。中ボスを倒すと、すぐ先にはピークルに乗った敵がいる。こいつからピークルを奪い、ついでに右からくる敵からパワーアップもいたこう。



ピクマンの攻撃方法は、大きく分けて2種類ある。

①マイキヤラに近づいてレーザーを発射。後部には普通のユニットのほか、爆弾を落とすユニットが混じっていることもある。

②一定の場所で止まってレーザー発射。後部はすべてレーザーユニット。

初めのほうは①の攻撃しかしてこないで、レーザーを撃たせてからタイミングよく内側に入ってノーマルユニットを攻撃すればいい。ドクロマークのユニットは爆弾を落とすので注意しよう。

しばらくすると②の攻撃もしてくるようになるが、このときは無理に攻撃せずに対側のラインが、画面の端まで逃げてしまったほうがいい。

まあ、こちらへのフローチャートは、写真のほうを見てもらったほうがわかりやすいかな？

そう、逃げるんです。レーザーの来ない反対側のラインや画面の端に。



後部ユニットがノーマルか爆弾なら、レーザーを撃たせながらさがる。



(写真23) まず真ん中へんで待たせよう。



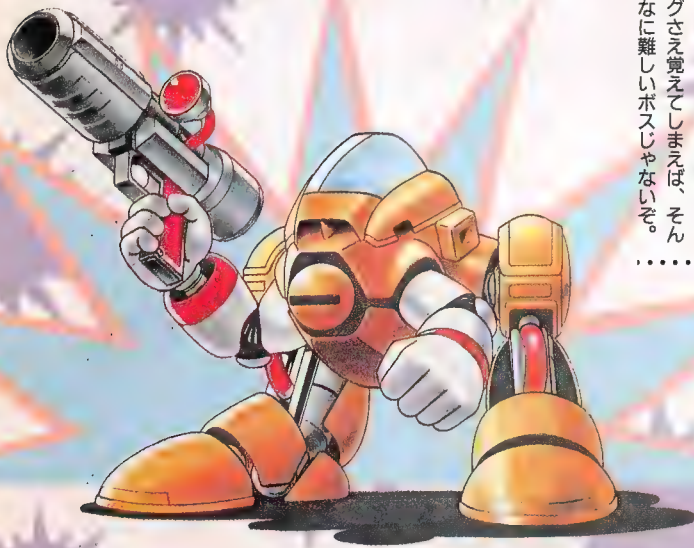
このボスはピークルに乗っていても力押しで倒すことができないので、長期戦を覚悟で戦ってほしい(写真23)。



後部にレーザーユニットが見えたら、



次回回は「火の惑星」へ向かうぞーお楽しみに。



できないので、長期戦を覚悟で戦ってほしい(写真23)。



ピークルならザコをつかんで投げよう。本体を貫通して後部のユニットにまでダメージを与えられるぞ。

昨日までの君は
テヨナラ

極上

スペシャル ステージ 大攻略

パオティカス

こいつしかクリアできないM.D.S.-RIK君

スペシャルステージはこいつ使用でならパターンでクリアできる。今日から君も1コインクリアラーの仲間入りだ。

目標スペシャルまで 1コインでクリア

とっとうたってきましたスペシャルステージ。ここまではこられるんだよな〜という人も多いであろう。

スペシャルステージの攻略法は、スバリ、パターン。何回も何回もプレイして、パターンを覚えて覚えて覚えて覚えて覚えて初めてクリアできるようなものだ。

ここでは、そのパターンを特別に公開しよう。このパターンは私のパターンなので、参考にするのは全然かまわないが、このパターンどおりにやる必要はまったく無い。なぜなら、そのほかにも抜けるパターンはいくらでもあるからだ。それにパターンというものは自分で探している間が一番楽しいものだからでもある。

では、使用キャラこいつでサクッとスペシャルステージをクリアしてみよう。

序盤

まず、画面の一番上まで上がり、数ドットさがる。具体的には、こいつの足が



ここで最初の編隊を待とう。

画面のOPEEDーTの文字からチヨロツと見えるくらい。この位置で最初の編隊を迎え撃とう。この位置なら、編隊が撃てると同時にイオンリングと撃ち返し弾がかわせるのだ。



イオンリングと撃ち返しは自機の下を通りすぎる。

で、上の編隊が出てきたパワーカプセル5個で、スピード、こいつWAYを取る。

これで、初めにカプセルを持っていくなら3速、持っているなくても速のこいつWAY、3WAYになったわけだ。



すはやこの状態になる。

次に下の編隊。

下の編隊は、3速ないと追いつかないので、2速のときを前提に考えてみよう。

画面の中央あたりで編隊が折りがえてくるのを待ち中央に来た奴から撃ちながら徐々に下にさがる。



少しずつ下に動いて撃ち返しをかわす。

なるべくこの編隊で2個のパワーカプセルを出せるようになる。それで、2速のときにはこのカプセルで3速を上げる。

イーグル沙武

次に、パワーカプセルを4つ持ったイーグル沙武が3匹出てくる。これをなんとか全部回収したい。

まず最初のイーグル沙武に撃ち込んでいると、オレンジ色のザコが4匹一組で上、下



上、下と4回飛んでくる。これは出てくるころを上、上、下と順につぶしていけば問題ない。ただ、イーグル沙武だけは撃ちもらさないようにしたい。

問題は次のザコと沙武。ここで最初のイーグル沙武をつぶして、パワーを上げ、5WAYになってないとつらい。

5WAYになっていけば、上の1列のザコと下の1列のザコ共に楽に壊せるだろう。

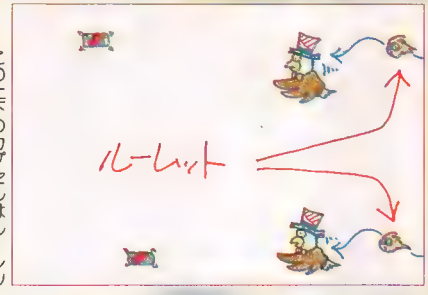


5WAYがないと悲惨なことになる。

ここで出るイーグル沙武×2匹はベルを出す。あとこのベルを回収したいので、ここで殺しておくようにしよう。

最後にオレンジ色のザコが4匹編隊×4列出てくる。これは、図のように避ける。また、オレンジ色のザコの上下に出てくる奴(図参照)は、ルーレットカプセルを出すので、このカプセルは出ても取らないようにしよう。慣れて来れば毎回同じ場所に出るカプセルなので、見たただけで判断できるようにする。

ルーレットを避けた残りのカプセルを全部回収すれば、あとパワー×2匹は取れるの



この上下のカプセルはルレット。

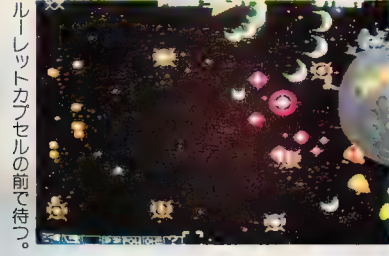
で十分パワーアップできる。ここで上下にショットが出るようになっていないと、あのほうがキツイぞ。

風船ザコ

ザコ編隊を抜けると、間髪いれず風船ザコ×2が出てくる。

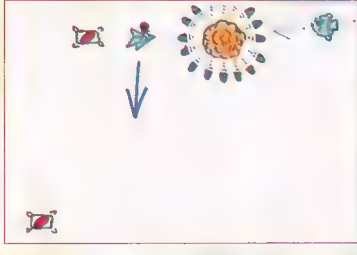
これは4面出てきたのと同じなのだが、撃ち返し弾を撃ってくるので注意だ。

まず、風船ザコの一匹目が上から出てくるので、自機は画面の一番上まで待つ。このとき、まだ画面内にルレット



ルレットカプセルの前で待つ。

カプセルが残っているのを、これを取らないようにルレットの前に出してしまおう。で、一番上から少しずつ下になりながら風船ザコを撃ち、撃ち返しが来たら一気に画面一番下まで下がる。



破裂した風船を撃つ。



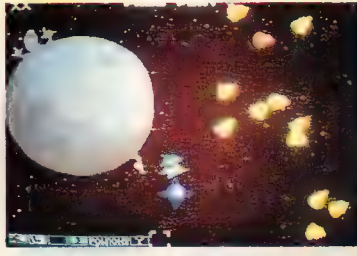
撃ち返しを避けたら一番下へ。

次に、すぐ下から風船ザコがくるので、今度は逆に下から上に避ける。ある程度撃ち返しを引きつける必要がある。

あとここで注意したいのは、上に消えた注射器が、たまに戻ってきて弾に変わることもある。この弾に後ろから狙われてやられることがたまにあるので気をつけよう。

それで、あとは残ったバルで、「赤を一個取る。」ここがスペシャルステージ

中唯一ベルを取るのがパターン化しやすい地点なので、ここで赤ベルを絶対に取る。経験的に8割以上は赤が取れるはずだ。コッは1発撃つごとに、様子を見ながら撃つこと。



大量にベルがあるので合わせやすい。

タコ触手地帯

この触手地帯は、こいつを使っているなら撃ち切れないということはないだろう。付きならなおのこと。

あとは弾避けだが、避け方のコツは上下に弾をゆさぶること。画面上下の端で少しだけ前に出て敵を引きつける。

基本的にはこの動きで、多少のアレンジは必要。



ことだ。図にしてみるとわかってもらえるかと思う。オプシオンハンターは突っ込んでくるタイミングを見切っていれば、こいつの場合さほど問題ない。

あと、菊一文字を一本だけなら、ここで使ってしまったかまわない。残りの2本は、1本は絶対使う場所が決まっています、もう一本は予備のためだ。何とか菊一本で乗り切ろう。

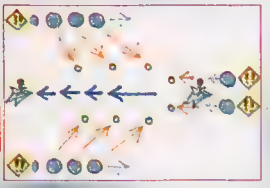


危ないと思ったらためらわず使おう。

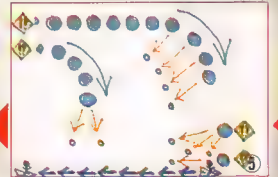
この避けも慣れが必要だ。1コインで来ると弾が速いが慣れてもらうしかない(速いほうが楽という説もある)。

高速ザコ(テトラリン)地帯

ここは図を見てほしい。図のように動けば撃ち返し弾も怖くないはずだ。



前のザコの弾と一緒にさがる。



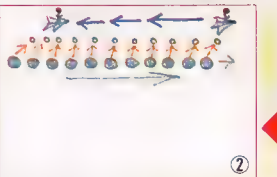
一番下にいれば、一番下の列の弾は真つす撃たせることができる。



2~3発来る弾の前に出て避ける。



一番下の列を一気に前へ。弾を引きつけつつ上。ザコが2匹寄ってくるので撃つこと。



すぐ下の列の弾を引きつけつつ上。ショットは撃たない。



下の列が途切れた瞬間に一気に下までいく。ここからショットを撃つ。

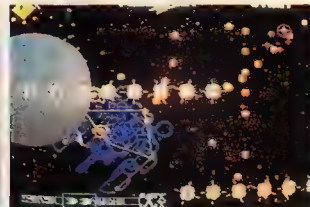


一番上の列を全滅させる。弾を引きつけつつ前へ。

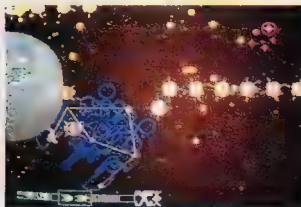


全滅したらぐるっと中央の編隊の前を抜ける。あとは下の列を処理して終了。

編隊の撃つ弾を引きつけつつ画面を回るのがポイントだ。④からの編隊は動きによって誘導できるので、このようなパターンが可能になるのだ。編隊が途切れたところで抜けるのが最初は怖いけど、慣れればこれが安全という



このへんで引きつけつつ待つ...



途切れた瞬間に一気に抜ける!

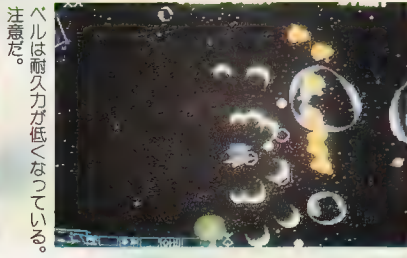
のわかってもらえらるハズ。くれぐれも抜けるときは弾を撃たないこと。

あと気をつけたいのは、④の最初の編隊を、必ず一番下に出現させること。これは③までをちゃんとパターンしておけば大丈夫。

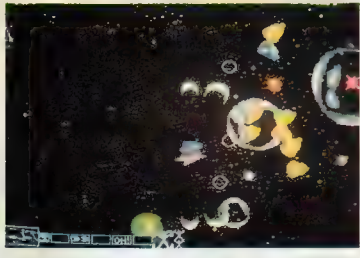
泡地帯

この場所は、④付きでない、こいつでもキツイかもしれない。

泡の中には、ベルの入ったもの、敵の入ったものがある。このうち、ベルの入ったものは画面の中央寄りで壊してすぐに取ってしまうのが望ましい。なぜなら、シヨットの



ベルは耐久力が低くなっている。注意だ。



ほら来た。

邪魔になるし、あまり撃つと、**“ベル撃ち返し”**が来るのである。

このベル撃ち返しが結構ライバルなので、ベルを取りのめした際には注意すること。

まず、注意すべき所は1回目の後ろから出てくる注射器。

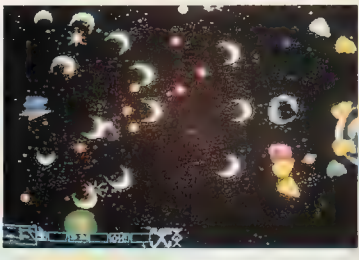
3つ目のベルの出る泡を壊した直後に、後ろから上下2列出てくる。

ここは画面中央の真ん中へんで待ち、注射器が近づいてきたら後ろにさがりながら撃つ。覚えてさえいれば問題なくなるだろう。

次に、2回目の注射器が来



注射器が来たら...



サッとさがる。

るまでが少しづついか。

しかし、ここはムリせず2本目の菊一文字を使ってしまつてよい。重なりテクを使

2本目を使うのが安全。無理に重なる必要はない。



え、最難関モラクに進めるというわけだ。

右下から青いザコの入っている泡が出てきたら2回目の注射器が来る合図だ。

ここはできるだけ前に出て3本目の赤を使用。重なりを使って切り抜けよう。ここがスペシャルステージの最難関。

ここさえ抜けちまえば勝ちだ。ここで2本目の菊一文字を使うのが遅すぎると、3本目の菊一が撃ちたいところで撃てないので、そのころに注意をしよう。

3本目の菊一が切れてなくなつたら、あと少しでこの泡地帯も終わりになる。残った泡はほつておいても消えるのでいま少しの辛抱だ。

カラーボール



3本目の菊一は重ならないとキビシク、なるべく泡に撃ち込もう。

ここも図を見てもらつてお

かりやすいと思う。

ここは全部でカラーボールの編隊が5回くるのだが、避け方は2通りしかない。

自機を囲むように大量のカラーボールがくるのを時計回りが、反時計回りの動きで避ける。

と、その前に、ここでスピードを4速に上げておくこと。

ここでうまくスピード4速を取るには、泡のところでカプセル調整をしておかなければならない。

それにはまず、泡に入る前の段階で、パワーもしくはミサイルを付け、パワーカプセルを持っていない状態で泡に入る。



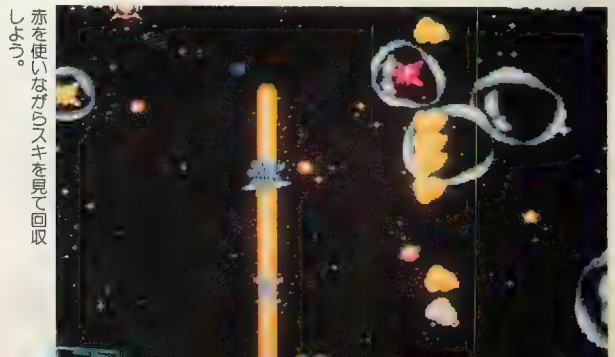
テトランの残したカプセルでパワーアップできればベスト。

そして、泡のところでカプセルを1個だけ取る。

注射器の出すカプセルで合わせるのが結構確実である。パターンがくずれても、泡でパワーとカプセル1個と頭の中に入れておけばよい。菊一を使っている間に考えよう。

取りすぎて2個カプセルを取ってしまったら、ミサイルがまだならミサイルを取ることでフォローできる。

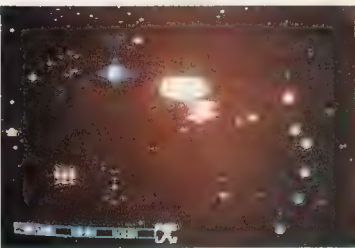
この4速を取るのには、カラー



赤を使いながら入キを見て回収しよう。

1ボールを避けやすくするため、必ず取らなければならぬわけではない。

3速で避けられないことはないのだが、タイミングがとりにくいのぢやよ。4速なら見てから間に合うのでかなり余裕だ。

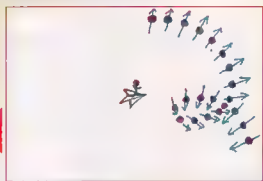


4速ならこれが見えてからでも十分間に合う。

例によって1個だけカラーボールが飛んできたら始まりである。



カラー板夫 Jr. を抜ける。



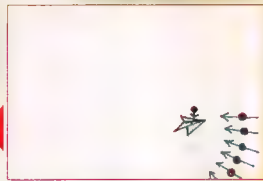
上からくるカラーボールまで避ければOK。



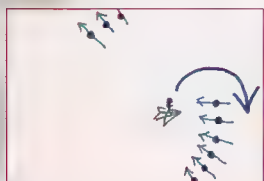
そのままぐる一つとまわって…



上からまわって避ける。



まず前からくるカラーボールを…



5回目は時計回り。以上。



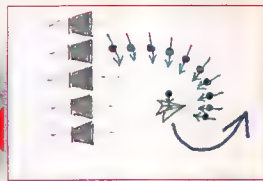
4回目、反時計回り。



3回目のカラーボールは上から時計回り。



2回目のカラー板夫 Jr. も下を抜ける。



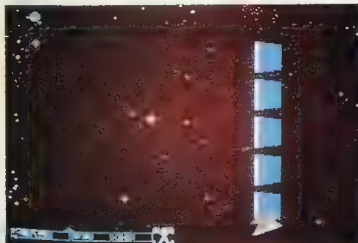
抜けてすぐに2回目ぐる。今度は下からまわる。逆回りになっただけだ。

ここまでくればもう勝ったも同然。あとはクリアをおがむまで。
このカラー板夫 Jr. は、1枚だけ耐久力の低いヤツがまじっているのだ。
ショットを当ててみれば分かるのだが、よく見ないと分かりづらい。しかし、こいつWAYの前では敵じゃなく、適当に撃てれば破壊でき

カラー板夫 Jr. ×7枚地帯

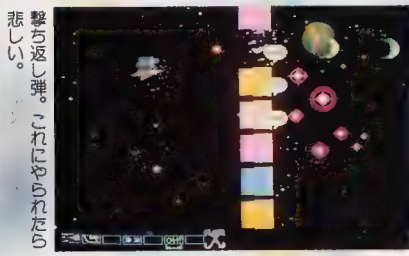
で、最後の3、4、5回目だ。連続で出てくるのです。やい対応が必要。
時計回り、反時計回り、時計回りと連続で回ろう。3速はキツイが4速なら楽勝。

これは知ってるお得意な夜。一番下だ。



1回目は、画面のやや右下寄り待ち、来たら正面のカラーボールを上へ避けて、そこからぐるっと時計回り。
抜けたらカラー板夫 Jr. の下を抜けて、2回め。
2回目はさっきと逆まわりになるだけ。間違えない限り死ぬことはないだろう。
2回目あとのカラー板夫 Jr. だが、これも実は画面の一番下を抜けることが可能なのだ。知っていると楽である。

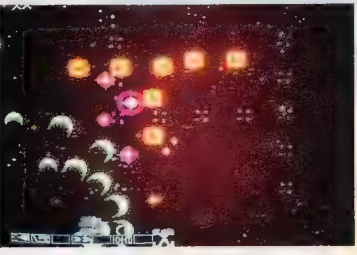
ザブ地帯



撃ち返し弾。これにやられたら悲しい。

ただ一つ注意するのは、撃ち返し弾。破壊すると同時に1発だけ弾が出るのでちゃんと避けよう。

さて、ここはスピード4速で、基本的には反時計回り



左下から反時計回りでまわろう。ノンスティックOK。

にさえなっていれば、画面の外周を撃ちながらぐるぐるまわってただけでかわせる。まわり方向は反時計回り。はっきり言って超楽勝。よそ見でもしながらギョラリにアヒールしましょう。



壊れるカラー板夫 Jr. は16発の耐久力。



ミサイルは前に出て引きつける。

個々のかわし方だが、誘導ミサイルは前に出て引きつけながら壊せばよい。撃ち返しはさがつて避ける。

- 誘導ミサイル
- 火炎放射
- レーザー
- ザコペンギン
- 体当たり
- 最初に戻る

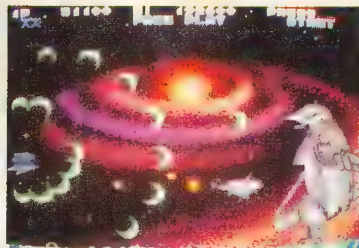
ボス

で、右上から一番上を左に抜けるときだけ、ちょっとザブを引きつける必要がある。引きつける位置は右上よりちょっと下の位置。
でもここはやはり4速を取った状態で鼻歌うたいながら抜きたいところ。

ついにやってきました最終ボス、ペンタロウX。でも激弱。

まず、コイツ(コイツ)と言っても、こいつのことは(の)攻撃パターンから。

火炎放射は当たるほうがムズかしい。なんなら左上にさがっても可だ。
レーザーは目から出すので、真正面に向かって撃たせればOK。
ザコペンギンがちょっと問題。腹から出てくるので、腹がひらいたら速攻で撃ち込もう。



このザコペンギンだけ撃てよう。

撃ち返しを避けるあまり、ザコペンギンを撃ち逃してしまつ場合がある。こうなつたら、次にくる体当たりを画面の上のほうで待っているとよい。後ろからザコペンギンが戻ってくるのでそれを下にかわす。
体当たりは上段前からと



後ろからザコがきて、次にペンタロウXが突っ込んでくる。下に避ける。



1発だけける撃ち返しをさそう。

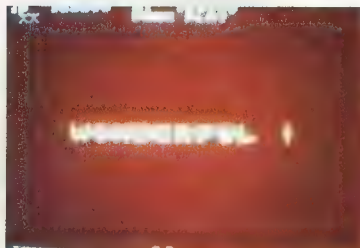
段後ろからが1セットになつているぞ。覚えよう。
2回目の火炎放射のあたりまでねばってこれば倒せるだろう。

最後に、気をつけなくてもいいが、ペンタロウXが爆発すると、1発だけ撃ち返し弾がくる。

コマンドで特別プレゼント

えーと、文章ではなんとも伝えにくいスペシャルステージ。このページを読んでまだわからない人もいることだらう。

そこで、この攻略記事作成用に撮影した「1周ノーマス



ワンダフル!!すばらしい。

クリア&スペシャルステージ「1コインクリア」のビデオを何名かの人にプレゼントします。どのくらいスペシャルステージをクリアしたいのかを書いて応募してね。

A級シューターおことわり 初心者を送る 復活講座

とりあえず海ネコスステージから交通標識ステージまでの復活パターンを送ります。

担当：いなりん

ひかるちゃん

ここでは死んでしまうと嫌な場所をいくつか取り上げてその復活パターンを書いていこう。その前に、キャラ別に復活時のパワーアップは何が一番最初に取るのがよいのかを書いておこう。

ビックバイパー、タコ、ツインビー

この3キャラは基本的に一番最初にオフションを取ろう。ただ、場所によっては多少変わってくる。

ミカエル、こいつ

この2キャラはそれぞれラウンドショット、こいつWAYをまず取る。そのあとはパワーアップを取ろう。

ペン太郎

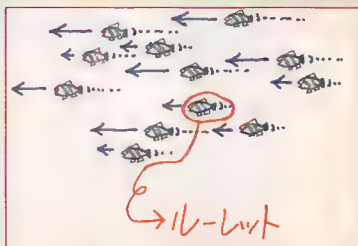
まず猫戦艦のところは、スプレッドから。おかしステージはオフションから。交通標識ステージは追い越し禁止を抜けるまではダブルから、そのあとはオフションから。SDポスステージはオフションから。うさぎステージとデイスコステージはダブルから。

海ネコスステージ

猫戦艦の前

ここはたくさんパワーアップがセルが出るので、うまくパワーアップしていこう。なお、この中には一つだけレレットカプセルがまざっている。図を載せておくので覚えておこう。

まず下にいるカニを2匹倒して、上について赤い魚を倒してパワーアップする。そし



カプセルを持った魚たち。

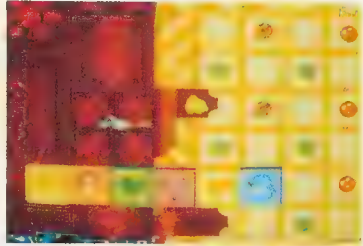
て猫戦艦の下を抜けるときは、おなかに付いているハッチを壊しておこう。

おかしステージ

このステージは6/30号のマップと併せて読んでもらうと、よりわかりやすいだろう。

入り口

3匹ひと組のひよこに注意して、まず上の壁に付いている砲台を崩す。そして真ん中の入り口について上下の壁に付いている砲台を壊し、キーキの中のいちごを一個壊して急いで戻って上の入り口に行く。すると、この上の入り口のキーキの中の一個目のいちごがヘルなので、4発撃ち込んで



この位置のいちごがヘルになる。

で青ベルを取る。そして、前からくるケーキカットペンギンが画面左端にくるべからいで使おう。

中盤

すぐにケーキを抜けて広い場所に行き、コンペイ・トムを倒す。そして上にいるイーグルサブJr.を撃ちにくいのだが、このとき上の壁に付いている砲台を見せないよう、あまり上にスクロールさせないようにする。

イーグルサブJr.に9発撃ち込んでおいて(頭の当たりが3回出る)、なるべく画面左でひきつけて撃って倒す。その



ひきつけてイーグルサブJr.を倒す

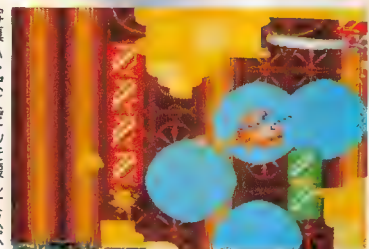
あとは弾を撃たずに画面の一番左で待ち、イーグルサブJr.の出したベルが流れてきたら、緑ベルを取る。
緑ベルを取ったら下のほうに行き、グリボン、スキップ、B-Gマロンディーを倒す。そしたら上からくるモグラを倒しながら、写真Aのあたりのばくだんを壊しておこう。

交通標識ステージ

前衛

まず3匹ずつくる注射器を上、下と倒す。そのあと右から5匹くる注射器を倒して下にさがり、右下から5匹くる注射器を倒す。

このなかに赤い注射器が2匹いるのだが、この2匹目がベルになるので4発撃ち込んで青ベルを取ろう。そして右からちゅちゅキヤリアがきて



写真A:ばくだんを壊してスペースを確保。

終盤

始まったら弾を撃ちながら前に出て、正面のケーキカットペンギンを倒す。このとき弾を出されるが、無敵状態のうちに重なって消しておこう。



この弾を無敵状態で消そう。

そして正面のばくだんを壊した頃、前からケーキカットペンギンがくるので、弾を避けながらカプセルを回収する。このとき少し上のほうにベルが出るので、一度上にいったらベルを撃ってからのカプセルを取りにいそ。また上に戻ってベルを撃ちながら3回目をケーキカットペンギンをやり過ごして、ボスで緑ベルを取ろう。

このとき、上の編隊は無視してもよい。



中から弾入瓶が出たら、なるべくひきつけて青ベルを使おう。これで2匹目のちゅちゅキヤリアから出てくる弾入瓶を、ある程度巻き込むことができる。

後ろから敵くる地帯・その1

前から2匹くる敵を倒してカプセルを回収して、画面左の真ん中の高さで弾を避けながら、前からくる少し大きい敵に撃ちこむ。画面左の上下から2匹ずつ出てきた敵がUターンしたら、少し上下に動いて倒す。

そして画面左の上下から出てきた、先頭が少し大きくなって後ろに4匹サコがいる編



この上下についての障害物が目印。

隊が出す弾を避けながら、前からくる少し大きい敵に撃ちこんで倒す。このあと、この編隊がUターンしてくるが、全部を撃ちきめることはできないので、ある程度撃って倒しながら避ける。
ここからUターン禁止になるので、敵が前のほうに溜まっていく。上下に障害物の付いたところを過ぎると、Uターン禁止が解けるまで後ろから敵は出てこない。弾を避けながらなるべく前のほうに溜まってる敵を倒しておきたい。

Uターン禁止が解けたときも、前からくる敵をある程度撃って倒しながら避ける。このあと前からカプセルを持った敵が4匹くるが、このうち2匹目のやつがベルを出す。このベルを青、緑、赤のどれかにして取ろう(かなりキツイのだが)。

このベルが類みの網。



止地帯をベルパワーでしのごう。

画面左の真ん中あたりで避ける。そして写真Bの画面真ん中のほうにいる編隊が画面左から出てきたら、少し上にあがって弾を避ける。

このあと上下に障害物が付いている所の先に、カプセルを持った敵が2匹いる。この2匹目がベルを出すので、画面左の上下からきている敵に注意して、何としても青、緑、赤ベルのどれかを取ろう。そして、このあとの追い越し禁



写真B:真ん中の上にいる編隊。

SAMURAI

SPIRITS

上位入賞者には

ネオ・ジオのCD-ROMをプレゼントする予定です！

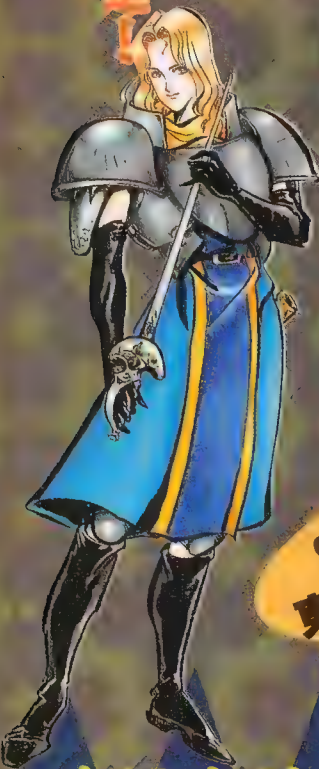
話題先取りのニューゲームも登場予定です！



選手総数512人！



参加者1000人大会戦！



8月20日(土)
東京流通センター

夏はサムライに燃える！

1. 試合方法は基本的にトーナメント方式で行います。
 2. 団体はMVSを使用します。
 3. 相手プレイヤーに対する直接的な攻撃（罵声、団体に對する暴力）は禁止します。その他ゲームに設定されている対人禁止技は設けられていません。
 4. 試合の決まり次第で随時変更いたします。
1. ゲームスタートしている人が手（会場にある）で申し込んでください。
 2. 応募締め切りは当日です。
 3. 出場キャラクターは大会当日までに決めておいてもらえれば結構です。
 4. 出場選手に選手カードを送ります。発送をもって発表に代えさせていただきます。
 5. *申し込みは一人一回限ります。何枚も応募すると出選と見做しますのでやめましょう。

第7回ゲームスト杯争奪
全日本サムライスピリッツチャンピオンシップ

夏の大会に向けて今一度

高飛空戦 虎 龍 半蔵 雷 響

今さら、なんて思わずにこれを読んでマイネ
 ヤラにさらなる勝ちをかける

担当:石井せんじ C-LAN NIO KAL いなりん ももやん 藤FREAK MAN ひと
 CSNK



タムタムを使うなら、まず覚えておきたいのが「バックジャンプ大斬り」。これは、対空技にも攻撃技にもなる便利な技だ。特に対空技として使う場合は、一度バックジャンプしてからバックジャンプし、その後大斬りを出すようにする。この「バックジャンプ」は必須項目。対空技とほしいといわれているタムタムにとっては重要な技だ。次に多くのタムタム使いが悩む地上戦についてだが、こ



これは主に足技を使って行う。前後にうろろろしながら、立ち小キックで牽制していき、相手がこちらの立ち小キックを警戒した頃に、少し後ろの下がって立ち大キックを出すのだ。この立ち大キックはリーチが長く、立ちガードしている相手を転ばすことができる。立ち大キックを警戒してしゃがみガードしようという相手には、こそとばかりに逃げ大斬りだ。

逃げ大斬り、しゃがみ大斬りなどの対空技を完全マスターせよ!

タムタム



千両狂死郎の典型的戦法は血煙曲輪で跳びまくったり、しゃがみ大斬りで押しつつ小の跳尾獅子を出したりするものだ。小斬りなどで牽制しつつしゃがみ大斬り圏内に入ったと先読みしたらしゃがみ大斬りを出す。ついでに跳尾獅子や風裂扇をキャンセルで出したりする。また血煙曲輪は返されやすいが、苦手としている人も多いのでめくりなどで狙ってみて損はない。余裕で返されるようだったらやめよう。



こちらが地上戦に徹している相手はジャンプ攻撃をしてくるかもしれない。ジャンプ攻撃がきたら大の回天曲輪を出す。この技は出かからでない限りまず返されることはないだろう。相手を転ばせたら火炎曲輪や跳尾獅子を重ねると、かなり削ることができる。

必殺技の一つ一つは強く、通常技のリーチも長いがスキが問題だ。

千両狂死郎

豪快な大斬りと爆転法からの2択攻撃で相手は恐怖のどん底へ…。



王虎といえば「んどりやあ〜ん」だ。そう、立ち大斬りである。この技をいかに決めるかが王虎の強さへ直結するといっても過言ではなからう。基本的には相手の技の空振りやスキに叩き込む。大抵のキャラが中、大斬りを空振りすればまず入る。大攻撃ならばガードしてからでも入ることさえある。一度でも決めたら相手はびびってもうたじたじた。小足払いやしゃがみ小

斬り、立ち中斬りで牽制しつつ「んどりやあ〜ん」とぶった切つてやれい。あ、ガードされると「うひゃめてー!」なのはいうまでもないけど、爆転法は中、大がよく使われる。大ではさみ込み、端に追いつめる中、大の使い分けは死ぬほど使える。爆風に包まれた相手に小足払いやOR投げの2択で攻めるべし。幻庵戦では中足払いが超使える。これだけでいいほど。跳ばれたら旋風斬りもしゃがみ中斬りがいい。



王虎

龍 半蔵

ガルと比べて落ち着いた半蔵。大モズに命をかける。



小、中斬りでの牽制十キヤンセル(残像)手裏剣や爆炎龍がメイン。ガルフォードもほぼ同じだが、爆炎龍のスキが小さい分対空技が間に合いやすい。対空技はジャンプ小、中斬りと近距離大蹴り、2回転する立ち大斬りなど。大斬りは遠間からの跳び込みに対して早めに出しておく必要がある。半蔵を使う上で忘れてはならないのが大モズ落としだ。



ストライクヘッズなどとは比べものにならないほどの攻撃力を誇る大モズを狙わない手はない。相手の目の前で大蹴りスカーモズや、技の空振りなどに決めるダッシュモズなど、常に狙おう。通常技キャンセルはガルの項を見てもらうとして、最後に秘奥義・爆炎龍分身を撃かねばならない。遠間で小爆炎↓相手の裏へ回る分身で、爆炎龍を相手はガード不可。跳ぶしかない。

ガルと比べて落ち着いた半蔵。大モズに命をかける。

シャルロットの対戦では必殺技を使わずに、通常技による地上戦をやるのだ。
地上戦の基本は、小斬りと中斬り。この2つの技でチクチク押しいき、相手がしびれをさらしての大斬りや、ジャンプ攻撃を誘うのだ。相手が小斬りなどを空振りしたら、すかさず小、中斬りを入れよう。



相手が跳んできたときの対

空技は、立ち大キックかジャンプ大斬りだ。基本的には大キックがいいのだが、シャルロット、十兵衛、タムタムにはジャンプ大斬りのほうが有効だ。

相手が倒れたら、一気に攻めるチャンスだ。跳び込んで攻めるときは、中斬りが大斬



基本は地上戦。ラッシュはジャンプ中、大斬り。最強の座は譲れない。

シャルロット

りだ。世間ではジャンプ大斬りが強すぎと言いが、実は中斬りのほうが強いのだ。使い分け方としては、遠くからの跳び込みは中斬り、近くからは大斬りを使おう。また時には、ジャンプ小、中キックも使ってみよう。なかなか効果的だぞ。

霸王丸といえば、何といっても立ち大斬りである。威力が強いうえに、空振りしてもそれほど隙がない。中間間合いで、立ち大斬りをメインに狙っていい。たった一撃で一発逆転が可能だ。



天下無双の我流の剣。立ち、ジャンプ大斬りの一撃で勝負せよ。

霸王丸

しゃがみ小・中斬りや、小足払いが有効だ。隠し技のような感じで使えるのが、立ち小・中キック、判定が強いので、幻庵などの爪攻撃に勝つことができる。小足払いからしゃがみ小・中斬りが連続でつながるのも覚えておきたい。

対空技は、ジャンプ大斬りが有効かつ強力。届かない場合はジャンプ中斬りがよい。血煙曲輪などには、地上で立ち大キックが強い対空技だ。じっくり構えて、ちよっと小細工。そしてどめはジャンプ・立ち大斬り。これが対戦霸王丸だ！

まず地上戦で主に使ってくる技は立ち小斬り、しゃがみ中突き、小足中足払いだ。剣攻撃はリーチの長さを、足払いはスピードを生かして使っていく。

柳生十兵衛

通常技の強さを十分に発揮すればなんの心配も要らぬでござるう〜。



相手の起き上がり攻めるときは、めくり中キックから足払いにつなげてベチベチと攻め立てる。ちなみにめくり中キック→立ち大斬りは強力な連続攻撃となる。

そして最も不安を抱えるのが対空技だ。そんな中でも昇り大斬りと昇り小キックは比較的信頼度が高い。さらに十兵衛はジャンプ後の着地が早いので、着地投げも容易に狙える。また逃げ中斬りも相手の攻撃を受けにくい。



橘右京

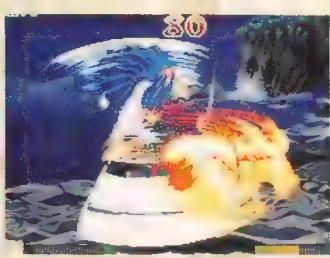
小足から、つばめをませて2択攻撃。右京



右京といえば、強力な必殺技がつばめ返し。とりあえずこの技は、地上でコマンドを入力してすぐジャンプ→ポタで「昇りつばめ」として使う戦法が有効。基本は垂直足バックジャンプがいい。

また、このつばめ返しは相手は立ちではガードできない。…と、まあ、このへんはゲ

1メストで再三取り上げてきたし、今さら、と思っだろう。大会へ向けて全国の右京使いにアドバイスするのなら、立ち小・中キック、(スライテイング)を有効に使え、というのだ。立ったまま、スザザアアとすべるのだ。結構相手の技を出かかりで潰してくる。狙って出せるようになるれば、実は超強力。リハビリ時に合わせて特訓してくれ。





幻庵の強いところは、全キヤラ中一、2を争うリーチの長さである。小斬り、中斬りで遠めからチクチクやるのが基本戦法となる。ただ、単に爪を連打しているだけではダメで、相手の技のスキや技の出かかりを狙って出そう。相手がしびれを切らして跳んできたら、対空技の出番である。幻庵の信頼できる対空技は、昇りジャンプ中or大斬



コレを読んで、あなたも魔道の仲間入り。

りである。ただ、相手が跳んだらすばやく反応しなくてはいけない。間合いによって斜めor垂直ジャンプを使い分けよう。相手がこちらのジャンプ斬りを警戒して上のほうで技を出すようなら、肉軀突きで返す。この2つの対空技を使い分けて、相手に読ませ

くくしょつ。相手が気絶したときは大ダメージを与えるチャンス。お薦めの連続技は、大斬りキヤンセル→肉軀突きである。コシはかなり威力があるぞ。



手堅く美戦君になるもよし。パピイを使いまくるもよしだ。

ガルフオード

ガルフオードは、小、中斬りや立ち小斬りがメイン。これにキヤンセルをかけてブラスマブレードやラッシュドッグを出すとき、しゃがみ大斬りは当たれば大きいので、その分スキも大きいので、あまり乱発すると痛い反撃をもらってしまいう恐れあり。一度相手を倒したら、早めにリア・レプリカアタックを出し、スカらせて出すとこ

れがけっこう効いたりするぞ。対空技はジャンプ小、中斬りが確実だ。立ち大蹴り(近距離)もそこそこ使える。これを当てたらキヤンセルで小ラッシュドッグを出すことで回削れてお得だ。

最後に奥義・通常技キヤンセルのやり方も書いておこう。まず何らかの斬り技をキヤンセルしてストライクヘッズを出そう。そして大斬りを連打するとアラ不思議。つながるではないが、実際には一瞬でこの操作を行う必要があるため、コンパネはもうガチャガチャうるさい音を発するだろう。決まれば最高の感覚。

アースクエイクといえは、ケツ、尻、腰体がかたい、この3つだろう。特に「尻」は多く使われるので以下の2つを覚えておくとよい。

アースクエイク

ジャンプ大斬りを使いこなさなければ勝利の味を知ることはない!



①ジャンプ大キック(以下ケツ)を当てるとガードさせる②相手の強攻撃をガードするこの①、②のいずれかし終

わった後、ほんの少し歩いて尻をかます(投げでもOK)ことが可能。相手にかえされるまで続けよう(くさい手だけ)。実戦におけるジャンプ大斬りは、反応が早くないと使えないが相手にとってはかなりの恐怖だ。相手が飛び道具を



チコルル

ダッシュからのアンヌ・ムツベ、投げや、ママ八八を使いこなそう。



チコルルの戦法は、基本的に3つの行動に分けられる。1つ目は、相手の近くで前後にうろちょろし、こまめに中足払い、大足払いを出しているもの。2つ目は、中間距離で前ダッシュ、後ろダッシュをせわしなく繰り返して、不意を突いてアンヌ・ムツベを出

すが、そのまま投げにいってしまふもの。3つ目は、以上2つの行動の途中で突然ママ八八につかまり、相手の出方を見るところ。ママ八八にぶら下がっている間は、近くなら相手の頭上へ移動し、離れているなら相手との位置関係を角度にしてちよとど

度くらいになるように移動して待つ。ぶら下がっているときに相手がジャンプしてきたら、即座にカムイムツベを出して返り討ちに、地上で警戒しているようならヤトロボックで突っ込み、ガードされたら投げ、命中したらアンヌムツベで連続技、といった選択ができる。



垂直、昇りジャンプ大斬り等の対空技も忘れな

ゲームストコミックス

龍虎の拳

画／天獅子悦也
作／石井ぜんじ

10日
先売
25980円

天獅子悦也と石井ぜんじ
渾身・究極ゲームコミック
ついに発売!!

龍虎の拳2(仮題)も次号からスタート!!

『ロバート、今日からこれがゲームコミックの新しいレベルだ。』
『ワイは相変わらずカッチョええし、ま、最高峰ってとこやろ。』
『原点にして極北。』
『NICE&GOODや〜』

これを読んでキミも最低8連鎖



©1994 KONAMI ALL RIGHT RESERVED

連鎖をしないと全く勝てない。
とにかく連鎖を組んでいこう

担当：エセ外人片桐彩子派A・H・Ace

とにかくルールを知れ

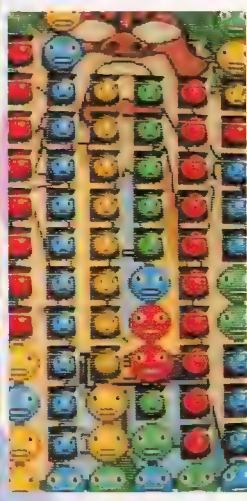
どんなゲームもルールを知らなきゃ話にならない。とくにパズルゲームはその傾向が強いのでよく読むように。

真のフィールドは6列×14段

基本的には6列×13段の戦場だが、見た目にだまされてはいけない。実はもう一段上、フィールドが延びている。12段積み上がった状態でブロックを縦に積んでも、コ



残り3段(見た目2段)になってもあきらめるな。

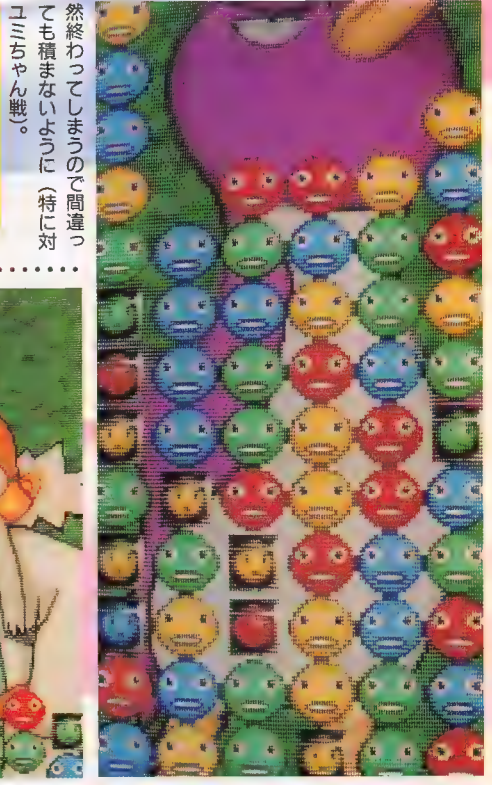


フィールドからはみ出しても消えてくれる。

ムスのように終わったらしい、ぶよぶよとは違いブロックは消えてくれる。上まで積み上がったら、14段目をうまく使って復活していきな。しかし、左から3列目は13段目まで積み上がったら、当

ブロックの種類は4色×2種ブロック

赤、青、緑、黄の4色あるが、色のことなどどうでもよい。問題なのは種類ということ。ここで、「おだま」「こだま」と呼ばれる、各形態のブロックだ。



これでは連鎖が止まってしまおう。



3つ並べて消していこう。

まずは「おだま」について。おだまは縦、横、L字型、に同色ブロックを3つ以上並べると消すことができる。斜めでは消せず、L字型などここに注目。

それに対して「こだま」はそれ自体をいくら並べても消すことはできない。こだまはおだまの連鎖に反応しておだまに変身するのだ。当然、

対まこりん戦なら「こだま」の使い方がわかる。



このゲームの鉄則 スパリ、連鎖を組め

実はこのゲーム、連鎖しないでポコポコ消しているも相手におじやまブロックを送ることはできない。最低でも2連鎖は組めるようになる。

おだまと同じく斜めはダメで、上下左右のどこかでおだまを消さないと連鎖どころではない。なるべくこだまは縦か横一列に同色を並べていこうにしよう。

連鎖を知ろう

なぜ連鎖を組まねばならないのか？相手におじやまブロックを送れないからである。これだけは、常に頭の中に入れておこう。ムダなチョロ消しは今後しないように。それではさっそく連鎖の組み方に入る。

連鎖を組み立てる際に最も重要なのは「リーチ」とにかくこれの繰り返しで、大連鎖はできていく。その「リーチ」の作り方だが、同色のおだまを1列に並べるときに（おだま3つでは消えてしまうので当然ダメ）こだまの上下左右のどこか（下はあ



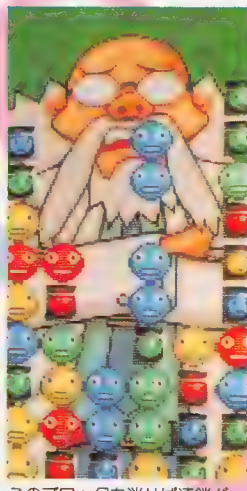
ブロックはなるべく同色一列で積んでいこう。



いへるキョロ消しをしても相手には全くダメージにならないぞ。



実は背を乗せ忘れていたね。

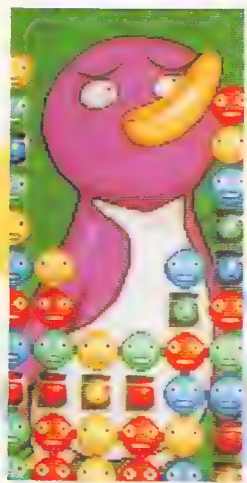


このブロックを消せば連鎖が起るハズ。

んまりなさそうだが)に、ブロックを置けるようにしておく(写真△)。その開いたスペースに触媒となるブロックを置くわけだ(写真□)。ちなみに、その触媒ブロックはおおだまの方がいいだろう。連鎖ならその触媒を消せばいいワケだ。



こだまがはだかな状態にしておこう。



リーチは埋めないようにしよう。

基本的には連鎖をのぼすのは、今、書いたとおりなのだが、初心者がやっていくとリーチが埋まってしまふ状態がよくある。これには中級者でもよく引っかけってしまうので何度もプレイして感覚で覚えよう。状態ならバッチリだ。そして次は、より連鎖をの

ばすための「折り返し」を考えよう。(ちなみに、ばするだまの連鎖体系はぶよぶよ○に近いものを基本としています。わかりやすいし!)基本的には上をリーチにして待つのがいいが、右と別使ったのぼしていくのもいい。自分が上手になってきたなとか思い始めた



こういう状況を常に作れるようになるろう。



ここまで作れるようになれば、これからの上達スピードはハイペースになるぞ。

ら(写真H)のような形とも作ってみよう。まあここまでうまくなれば、すでに考えずに作れるようになってい

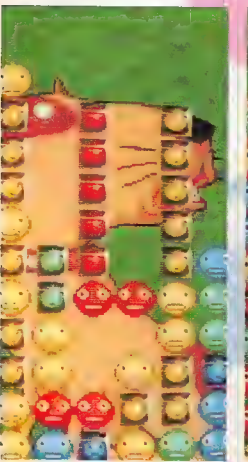
ら(写真H)のような形とも作ってみよう。まあここまでうまくなれば、すでに考えずに作れるようになってい



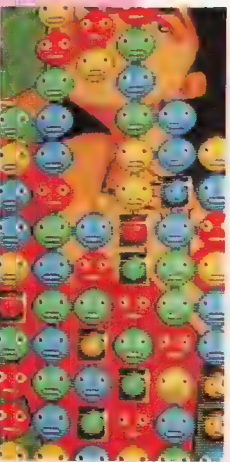
とりあえず4連さか(次は緑と黄)。



つぎのたまはとても重要だ(当然)。



対バンローも犬に負けず劣らず返しやすい。



ラッキー○助かった。



フィールドだけでなく画面中央もよく見ておこう。

いと思うので、ばするだまに限らず別のゲームでも多少は役に立つのではと思うぞ。そんなわけで、対キャラ別

攻略をちよっと試してみよう。そして、連鎖を組むのに最も重要なのがスピード。少しでもおじゃまブロックを降らされるとう連鎖が組めないなんて人もかなりいることだろう。そうされないためにも連鎖を組むスピードを速くしよう。

...とまあ連鎖の組み立て方を書いてきたのだが、このゲームは対キャラ別に戦い方が変わるのでこれだけではあまり意味がないような気がするかな?

そんなわけで、ジョン・ワ

ン次郎対策もおまけに付けておこう。

対 ション・ワン次郎

対戦にしろ、対CPUにしろ、最も障害とならないのがこの「ジョン・ワン次郎」であろう。しかし、それは対処法があるからであって決して基本性能が劣っているわけではない。その証拠にクリアは1、2を争うほど楽なキャラだ。

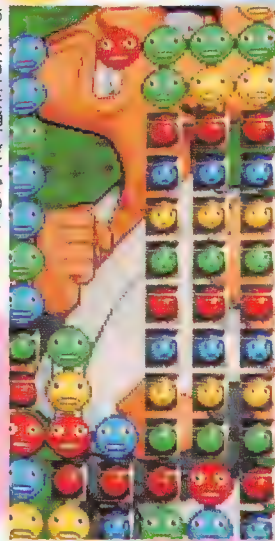
では、その「ジョン・ワン次郎」の弱点を突いていってみたい。



こんなに連鎖を組んでくれてありがとー♡

ジョン・ワン次郎は、ブロックをまず右3ラインを10段積み上げてから左3ラインに降らせる。というおじゃまブロックの降らせ方なので、左3ラインで戦うことになる。そして重要なのがそのフロックは1段1段同色だ、ということだ。つまり右3ラインを10段ぶらせてもらったら一番上で消せば最低11連鎖で返せるのだ。

連鎖の練習でもいいが楽しんで勝てる相手にはとことん案をして勝とう。別に左3ラインで連鎖を作る必要は全くないし、(ポコポコ消して結構)



あとは石土を消すだけでOK

連鎖して倒せなくてもまた連鎖を組んでもらえる。これだけ知ってればジョン・ワン次郎にはほとんど負けることはないだろう(自分がかもっと弱いキャラを使ってなれば)。

でも、CPUは対ジョン・ワン次郎的な戦い方はしてこないからクリアはかなり楽なキャラだと思おう。



オイラの勝ちっスカー。



CPUが作らなからあしきうがないかね...

美女を助けるホイサッサ

シヨウ&マック リターンズ

©1994 DATA EAST CORP.

前回の技をいろいろと使って
いざ面クリアにいどめ!!

担当：原人"アディオス、MAN

攻撃判定を知れ!!

この原人たちのこん棒だが、なせか、めちやくちや攻撃判定がでかい。プレイしてもうらえはわかると思うが、キャラの前方はこん棒がとどく範囲よりも、かなり上まで相手をたたくことができる。それに十して、真下にも少しだけ攻撃判定を持っているので、参考までに「つ覚えておこう。攻撃判定が始めるのも早く、後ろにこん棒をふりかぶっている時からすでに出ている。昇りこん棒の応用技として、ジャンプボタンと攻撃ボタンを同時に押すような感じで操作して、目の前の敵と一段上の敵を一振りのこん棒で気絶させることも可能。これは攻撃判定の出が早いために使えるといった技だろう。

また、自キャラのくらしい判定の面だが、かなり小さく体の3分の1くらいまで敵が当たっても大丈夫だ。しかし、これは相手が後ろから攻めてきた時、前方から攻められ



スタート地点を決めて下さい

ここからスタートだ!!

原人の世界で 闘え!!

た場合はキャラに触れられるとOUT!! 気を付けよう。

闘う世界は、全部で7ワールドになる。

ルドになる。最初は全ワールドのマップ画面が出てきて、好きな場所から選ぶことができるが、よければ写真の中に入っている矢印の場所からスタートしてほしい。なぜなら、ここから始めるのが一番簡単だからである。

1 ワールド山脈

見るからに楽そうなおステージ。この画面にいる敵キャラたちは、ただ、左右に動き回ったり、自キャラが近づくと追いかけてくるだけの極めて弱い相手である。まずは、画面の左方向にいる敵たちを三匹気絶させよう。気絶させる順番としては一段目にいるトリケラトプスから、三段目のザコ原人、ついで四段目のザコ原人を気絶させ、それを気絶させた順番で袋につめる。その後は、三匹目のザコ原人がいた段から、そのまま袋を

投げるのがいい。うまくいけばこの一回ですべての敵を倒すことができるぞ。



最初だけあってラブリンだね。

1-2

この面も、あまり考えることなく、二段目、三段目、四段目の敵を前回説明した昇りこん棒で気絶させる!! その後は、1-1と同じように最上段から袋を投げる、これでOKだ。

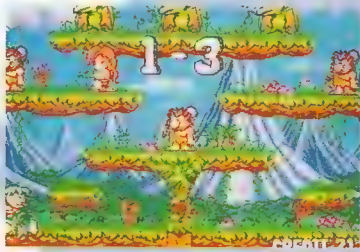


フテラノJrが少しだけ強いぞ。

1-3

ここでは、まず三段目のザコ原人を気絶させ袋につめて捨てる。その行動をとることによって、後は三匹入りの袋を最上段から投げれば速攻クリアのハズ。しかし、最初に三段目のザコ原人を倒さなければ上からフテラノJr三匹入

りの袋をなくても、そこがのこってしまふぞ。注意しとこ。



まとめやすい面かも。

1-4

このボスは自キャラを追いかけてくるだけで、飛び道具も持っていない全ワールド中最も弱いボスキャラだ。動きも遅いのでまず普通に闘って



クリアへの進め方としては、

二段目にいるねずみをすべて袋につめて、それを三段目か

2 ワールド書原

2-1

この面は、サルが出てくるので少々うざったい。こいつは自分の体を電巻状にして、上下どちらかに移動する。サルがこの電巻になつている時は、たとえ三匹入りの袋をぶつけても倒せないなので気をつけるべし!!

クリアへの進め方としては、二段目にいるねずみをすべて袋につめて、それを三段目か



強そーだけどね。

スーパージャングル



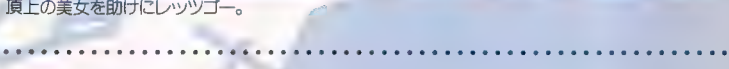
頂上の美女を助けにレッツゴー。

ら投げればクリアできるぞ。前にも書いたが、3つ入りの袋はころがしている段の一つ上の段も攻撃ができる。お忘れなく。

212 このステージはサルが三匹いるために1回の袋で敵を全滅させるのは難しい。闘い方



袋にまもめてほしいそんなネズミ



は、一段目のねずみ三匹を袋につめ、三段目から投げる。この時に、もし敵がじゃましなければすべては丸くおさまるのだが、残った場合は、できるだけサルを使って袋を作っていく。

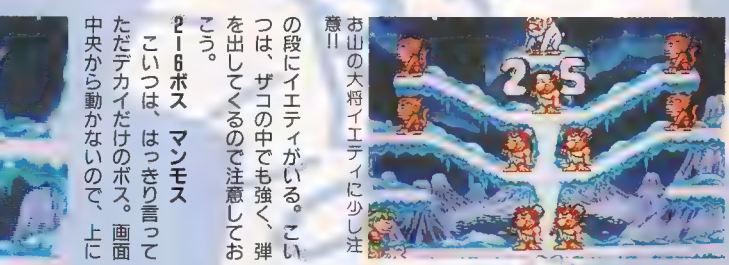
213 ここから、だんだんと難



坂道をぶたはなれど何かならぬ

しくなってくる。一目ステージを見ただけでも今までは一味違い、画面の中央に大きな坂が目立つ。敵を倒す順番とすれば、スタート直後に垂直ジャンプで四段目にいるサル二匹を坂の頂上にいるサルにめかけてぶつけよう。残った相手は、ザコばかりなので一段目から落ちついて倒していけ。まだ楽勝だ。

人、サル、リスと、気絶させたと逆の順序でつめていこう。三匹入りの袋がきたら、三段目のサルがいた場所から投げる。この面は、三匹入りの袋さえ作ってしまえば楽にクリアできるぞ。



お山の大将イエティに少し注意!! このゲームに出るボスだが、1-1Bワールドのボスを倒すと1万点もらえるぞ。最終ワールドのボスはかなりの点数が高いので要チェックだ。2-1Bに出てくるボス、マンモスは、牙をねらい打ちしている、へしおることもできる。それに十して、鼻息をこん棒でなくるとケータ台の点が稼げるので面白い。

214 ついにこの面ではわら小屋が出てくる。この敵は、一歩も動かないが次から次へとザコを生み出してくるので、できるだけ早いうちに倒そう。今の段階では、袋を(何匹入りでもよい)一回当てるだけで倒せるぞ。しかし、三匹以上入った袋でない、わら小屋を貫通することができないので注意すべし!!

215 見るからにザコが多い面なので、ここでは2回に分けて闘っていこう。まずは、原人から一番近い場所にいる一段目のザコ原人、次はその真上にいる三段目のザコ原人を昇りこん棒で気絶させよう。それが終わったら、同じく三段目のサルを気絶させて、気絶させたのと逆の順番で袋につめていくのだ。ここまでの動作は、できるだけ早めに終わらすこと。なぜなら、あまり時間がかけてすぎるとサルが竜巻移動を始めるからである。したがって、サルが竜巻になる前に四段目から袋を投げ捨てよう。すると、敵の残りが右一段目にいるザコ原人のみになるハズ。後は楽勝だね。最後に、この2-15には一番上



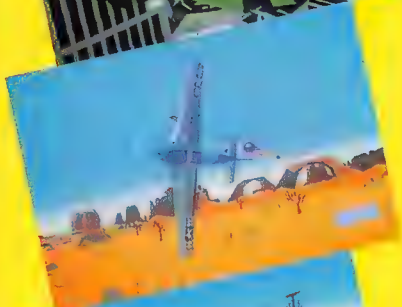
ワラ小屋が恐ろしい。



ハダカで雪の中をあばれるマッコ!!

おまけ

オープニングを
ちよつとご披露!

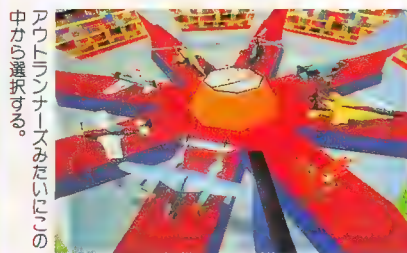


トップモードではタイマーと
に警告表示が出てくれる。

最近かなり、ポリゴンにも
るシミュレーションゲームに
力を入れているセガ。車モノ
のバーチャレーシングをはじめ
、格闘もののバーチャファイ
ター、3Dシューティング
として最近ではスターウォー
ズを世に送っている。しかし、
ポリゴンというと、多くの人

アーケード初! 対戦型フライト シミュレーション

が、パソコンで有名なフライト
シミュレーションゲームを
思い出すのではないだろうか?
そして、そのフライトシミュ
レーションゲームをセガが出
してくれるのを待っていた人
も多いハズだ。
そして、遂に、その時が来
た。しかも、アーケード初の
2P対戦可能なフライトシミ
ュレーションゲーム……。
それが今度、セガが送り出
す『WING WAR』だ。



アウトランナーをみだにこの
中から選択する。

全国のフライトゲーマーの
願いが今、ここに……



©SEGA 1994

夢にまで見た、対戦型フライトシミュ
レーションゲームが遂に登場!

担当:元空自曹候補K.K雪風

時代を超えた
8機が挑む
異種空中格闘戦!

無論、対戦が面白いんだが
ウイングウォーは、それ以上
に、プレイヤーが選べる8機
の戦闘機が面白い。第一次大
戦で活躍したような機体から
現代の戦闘機まで豊富にそろ
っている。まさに、時代や性
能を超え、現実では有り得な
かった空中戦がこのウイング
ウォーでは行えるのだ。機体
の性能については、下に掲載
しておくが、モードで大きく
変化するので、参考でいどに
しておいてくれ。

自由に選べる
2つのモード

ゲーム全般は、8機による
トーナメント戦を行い、制限
時間内に相手のダメージをM
AXにするか、時間切れの時
にダメージが少ないほうが次
に試合に進めるというもの。
試合は1対1の戦いとなる
のでドッグファイトが基本と
なってくる。

しかし、フライトシミュレ
ータをあまり知らない初心者
にいきなりドッグファイトを
やれというのはキツすぎる。
そのため、このウイング
ウォーには2つのモードが付
いている。

操作が複雑だとが相手が見
つからないなど、初心者たち
の不満を補ってくれるのがド
ッグファイトモード。一定時
間で必ず攻守が入れ替わるよ
うになっている上に、操作も
簡単に行えるようになってい
る(全機共通)。

しかし、進行方向が固定さ
れたり、機体に差がないなど
少し、単調で自由度の少ない
ものになっている。そんな人
はエキスパードを選ぶとよい。
エキスパードモードは、マ
ップを自由に飛行できる上に、

フォッカー ディーアールワン

Fokker Dr.1

Pilot: マックス・フォン・リヒトホーフェン
国籍: ドイツ



第一次世界大戦を代表するドイツの傑作戦闘機。その軽快な旋回性能と小型の機体を武器に現代戦闘機と戦う。

ライトニング

Lightning

Pilot: バネッサ・パトラ
国籍: アメリカ



双胴の悪魔と呼ばれた大型、高出力の戦闘機。機銃、ミサイルとも、最もバランスのとれた機体だ。

ゼロ ファイター

Zero Fighter

Pilot: 天王寺 隼
国籍: 日本



日本人の魂を見せつける、日本が誇る空中格闘戦の名機。運動性能は8機中No.1腕に自信がある人はお試しを…。

ムスタング

Mustang

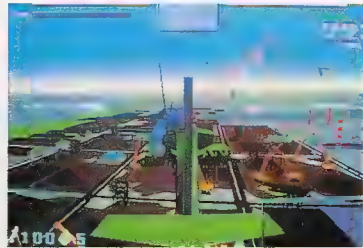
Pilot: ヒュー・アダムス
国籍: アメリカ



アメリカが世界に誇る第二次世界大戦の最高傑作機。6連装の機銃は、狙いやすさ抜群!格闘戦をものにしる!

ニューゲーム

後方から見た場合、ちよつと大きくなって見にくいかな？



このゲームには、次の視点にいつでも変更できる。
 ① コックピット内部
 ② 機体後方から
 ③ 機体斜め上から
 ④ オートマチックビュー
 まず①は写真の通り、コックピット内部からの視点。機

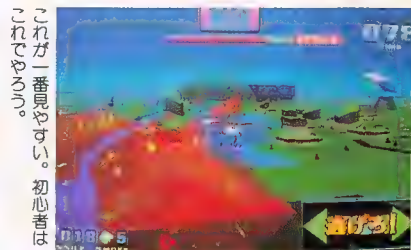
これがおまの視点。



さて、セガのポリゲーでおなじみのV・Rボタンがこのウイングウォーにも搭載され

V・Rボタン初！ オートマチック VIEWW!

機体によってまったく異なる操作法になっていて、よりリアルな空中戦が楽しめるぞー



これが一番見やすい。初心者はこちらでよろし。

体によってはH U Dになつていないものもある。②は機体の真後ろから見たもの。③はそれよりも離れた位置に固定される。
 状況に応じて使い分けていくとよい。

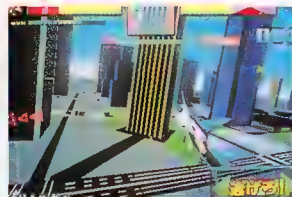
最後に④について、これはV・Rボタン史上初の機能、オートマチックVIEWWである。これは、視点のすべてをコンピュータにまかせるもので、コンピュータは戦況にあわせて、最も見やすい視点にしてくれる。しかも、ちよつとしたカメラワークもつけてくれるので迫力は満点。初心者には慣れるまではこれにするとよいだろう。

地形は4つ。 さまざまなか 戦場が君を待つ

次に、空中戦を行うマップは4つ用意されている。高層ビルが林立する都市ステージがあると思えば、岩場が続くステージ。滝が流れるジャングル上空で戦うものもある。もちろん、ビルなどには当たり判定があったりする。ヘリコプターなどは、逃げ込んで戦闘機と戦うなんて戦略も浮

かんでくる。機体によって戦い方がかなり変わりそうだ。

さまざまな操作法！ 自分の機体に 慣れよう



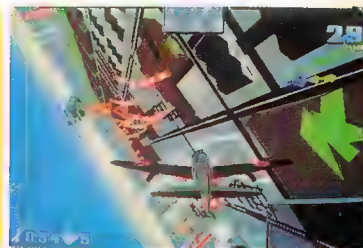
ビル谷間を飛行するYAK-141。ビルには注意。



荒地上空を飛行中。敵機を見つけやすいぜ。

さて、操作系だが、操縦桿とスロットルを使う。しかし、前にも説明したように、モードによって変化する。まず、ドッグファイトモードはスロットルは使わず、操縦桿だけ使う。これに対して、エキスパートモードでは機種によって異なる。例えば、ヘリの場合スティックで前進、後退、左右旋回を行い、スロットルで上昇、下降を行うが、プロペラ機ではスティックで左右ロール、機首上げ下げ、スロットルで加速減速を行う。
 とこのように同じものを使い、まったく異なった操作をするのだ。今回はそのすべてを説明しないが、自分がこれだと思った機体一つに専念したほうが上達は早いぞー

エキスパートモードではこのように回ってしまう。



次回より 攻略スタート！ ちよつとした テク紹介！

今回、あまり詳しく触れられなかったが、次回から攻略をスタートすることにしよう。最後に、ドッグファイトモードで使える特殊技があるので説明しよう。

●マヌーバ

一種の回避行動で、防御の際に敵のミサイルを避けるのに有効だ。

入力は、右にしばらくレバーを入力して、素早く左に倒すと行えるぞー

●ミサイル連続発射

攻撃を一時的に強化する技。ミサイルを連続発射することができるぞ。

入力は、レバーを横に倒し続けて素早く反対に倒すと同時にボタンを押すだけでOK。この2つの技以外にもまだある。それらを使って戦おう。

ヤク

YAK_141

Pilot: イリーナ・ロマネフ
 国籍: ロシア



ロシア軍の最新型V/STOL (垂直離着陸) JET戦闘機。世界で唯一の超音速V/STOLでもある。その性能はHarrierをしのぐといわれる。上昇スピードは全機中No.1。

ハリアー

Harrier

Pilot: レイモンド・ビショップ
 国籍: イギリス



世界初のV/STOL (垂直離着陸) JET戦闘機。ホーミングミサイルを装備し、エキスパートではホバリングも可能。非常に動かしやすいので初心者向けの機体。

ウェアウルフ

Werewolf

Pilot: ウラジミール・モスコビッチ
 国籍: ロシア

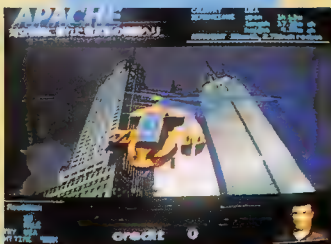


2枚のローターを持つロシアの高機動戦闘ヘリ。6連同時発射のミサイルは全機中、最強の破壊力を見せつける。

アパッチ

Apache

Pilot: ティブ・マクマホン
 国籍: アメリカ



対空戦闘に優れた重装攻撃ヘリコプター。高速で発射する機銃と4連ミサイルで攻撃力は抜群だ！

VIRTUA COP

前号に続いての報告だ!
開発レポートvol.2

正式ロゴ決定



今回はポリゴンキャラにテクスチャー
が張られたぞ。完成までにあと2カ月…。

©セガ 担当：FRS-N.O



テクスチャーマッピング機能を
ほどこすところになります。



これが先号までのキャラ。こう
いったキャラに…。

突然編集部のコピー機がう
なり始めた。ファクスらしい
。前回お見せしたバーチャコ
ップですが、悪人キャラの顔
にテクスチャーが張られまし
た。とのこと。
むう、悪人の顔にテクスチ

ヤーとはなんか笑える響き…
と、いうわけで、その「悪
人テクスチャーバージョン」
を見るため、セガAM2研へ
と向かったのです。
今回は、すでにステージ2
の制作もツメに入っていて、
次第に完成に近づいた印象。
JAMMAショーまでには
完成させるそうで、この1カ
月がヤマ場といえそう。追い
こみ頑張っしてほしいですね。



次第にデモ画面も完成に近づい
てきました。



なお、右の悪人がテクスチャー
悪人、左がノンテクスチャー。



ここで、ゲームストが初公
開の場となるものがいくつか
あるので紹介しよう。
●V・CバッジCG画面
主人公たちの所属する警察
のバッジのイメージCG。ス
ベシャルポリスなんて、なん
かカッコイイね。
●V・Cロゴマーク
バーチャコップのロゴが決



後半へいくと、顔しか出さない
奴も…

AM2研からのメッセージ

VIRTUA COP プロジェクトプロフィール
SEGA Enterprises,Ltd. AM R&D Dept.#2

“VCプロジェクトの発端”

アミューズメントセンターで常に人気の高いガンゲームを、セガならではの技術(3DCGボード)を使うことによる、未だかつてない未体験度のゲーム感をプレイヤーに提供しようというCGガンゲームを提案した。
VFで確立されていた3Dモーションモデルを流用した動き面でのリアリティと、タイトナで使用されたCGボード“MODEL 2”によるテクスチャーマッピング技術に代表される映像面でのリアリティを前面に押し出すことで、やはり3DCGボードならではの既存アイテムとの大幅な差別化を図りうる斬新な商品を創り出すことができるのではないかと、というのが話の始まり。

“こんなことを表現したい”

従来の2Dゲーム世界では表現できない、3DCGボードならではのエネミーへのヒット時の未だかつてなかった爽快感や、まさにバーチャなテクスチャーマップドポリゴンモデルにより構築される立体空間を十二分に表現した臨場感溢れるゲーム世界、またオートズームサイトシステムに見られるような新たなゲームシステムの提案をセガとして行うことにより非常に緊迫感の大きいゲームプレイを、プレイヤーたちに提供したいと考えています。

“開発状況報告”

現在、完成度約45%。波止場ステージに続く次のステージを構築中!

定。これが、インストやチラ
シなどに使われる。
●V・C設定資料(ラフ)
実は、これはほんのラフの
ラフといった段階のもの。こ
れをグラフィックスの人に渡
してゲーム画面のキャラ制作
に入るわけだ。ちなみにこの
人は悪人キャラ案その1。



ニューゲームジャングル

あのタントアールが、イチダントアールと名前を変えて再び帰ってきた。内容もパワーアップ、パスル、ゲームはすべて新しくなり、種類も16種類に増え、イチダントアールの名にふさわしい出来となっている。では、その新しくなった16種類のパスルを紹介していこう。

ゲーム選択シーン、好きなゲームを自押しで選べ!!



ゲームが一段と増えて再登場

イチダントアール

©SEGA

あのタントアールが、さらにパワーUP!!

担当:かんめさ

あなたの頭 (あるいは指) を悩ます 16のゲーム

- ① だんだん団子
上下にパウンドしている団子を、小さい順に串で刺すゲーム。だんだんと団子の数が増える。
- ② 取ってクレイン
初めの2秒ほどで黄金の壺の位置を覚え、クレインでつかんで集める。始まってしまえば見えなくなってしまうのでちゃんと見ておこう。
- ③ 私の通過待ち
ホームを通過する電車の乗

ナンカ顔がコワイ…。



客数を数えるゲーム。レベルが上がれば上がるほど、電車は速くなり、車内が混み合ってくる。

④ 鏡形 Heavy Judo

浪人が逃げた足取りと地図を照らし合わせ、隠れ家を探す。

足取りの一番前を探せばOK.

⑤ カンオケBOX

いわゆるスリーヒントクイズ、並んでいる棺桶の中からヒントの条件にあった棺桶に眠っているドラキュンを探し出すゲーム。

⑥ 飛ぶつ業

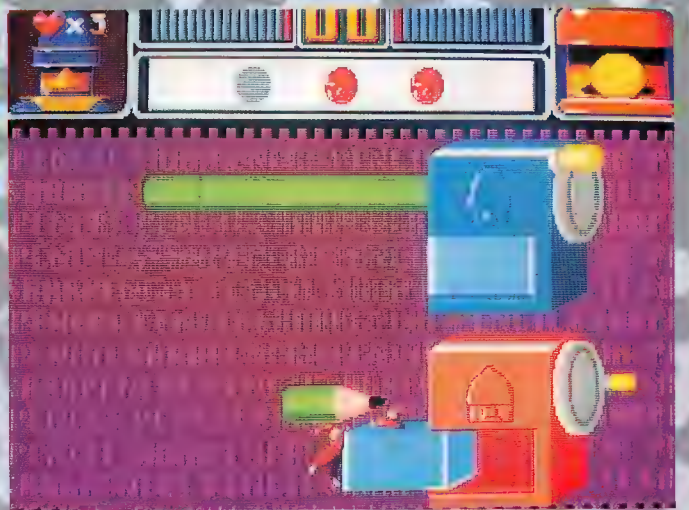
鳥を操作し、ムササビをさけながらリンゴを全部食べて果に戻る。

⑦ まさかなア

水槽内をウロチョロと動きまわる海の生物を数えるゲーム。クラゲ(小さい)やチョウチンアンコウ(見にくい)がけっこういやだぞ。

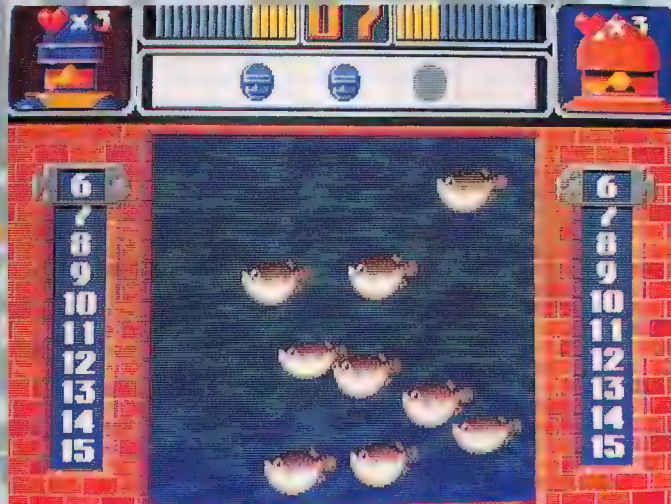
⑧ 一番開り

レバーをグルグル高速回転



…させて、時間内に鉛筆を削る。回すのみ!!

回せ!!ただそれだけだ!!



チヨロチヨロすんな!!じっとしとけ!!

⑨ 二酸化ガンマン

最初にガンマンが撃ったモノを覚え、それを順番に当てていく。記憶力が勝利のカギだ!!

⑩ ロイヤル猿人

狂ったように踊る猿の中から、同じアクションの2匹の猿を見つけたし、ペアにしている。

⑪ くっく口ケット

色と形を頼りに、上下の結合部にあてはまるパーツを探し出し、ロケットを完成させるゲーム。

⑫ ベートー弁当・うー運命

見本通りにレバーとボタンを操作し、指揮者を動かしていく。レベルが上がるにつれ、より複雑により長くなっていく。

⑬ さかんしゃトーマス

線路の外周にあるポイント

を操作して、機関車にコインを拾わせるゲーム。

⑭ チキチキ・チキンレース

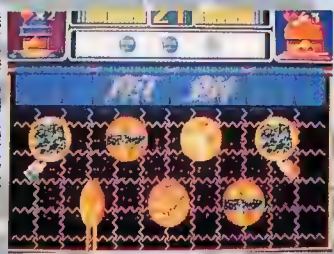
猛スピードで走る車を、フレキポイントでボタンを押して崖っぷちで止めるゲーム。後半は、車が速くなる上にフレキポイントが小さくなる。

⑮ 入れカエル!

オレンジ色の葉っぱの上に黄色のカエルを9匹重ねるゲーム。なお、小さなカエルは大きなカエルの上には乗れるが、大きなカエルは小さなカエルの上には乗れない。

⑯ せんべい焼くべえ

これは簡単だぞ。裏表、同じ模様の二枚のせんべいを探す。

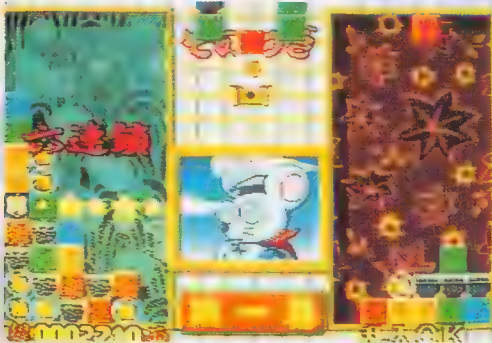


焼き上げる前に探したせ!!

以上16種類のゲームのほかにも、前作同様、ボーナスステージがある。ここから先は、みんなで見てください。

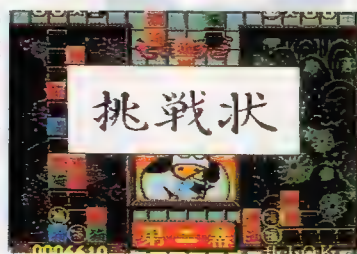
スーパーファミコン

十二支絵巻



2人でプレイバトルモード
対戦モードだ。十二の干支
の中から好きな干支を選ぼう。
ちなみどの干支を選んでも
能力は同じなので、やっぱりこ
こは自分の干支で勝負だ!!

乱入戦開始!! 負けんなよ。



その時には、このモードのみ
2Pキャラのドドンパが使用
できる(能力は同じ)。



はい、おしま。



能。
そしてもう一つ、連鎖を組
んだ時、連鎖を始めるプロッ
ク(起爆装置)は、右に作っ
ておこう。なぜなら自分(お
じやまキャラ)は左側のほう
に多く落ちてくるからだ。

ニヤン太の旅立ち

「おかしいぞ?」ニヤン太は
12回目の誕生日を迎えたある
子、丑、寅、撃破。だが、ニヤ
ン太の旅は始まったばかり。

日、ふと思った。
「干支に犬や猪が入っている
のに、なんで猫年がないんだ?
あの小賢しいネズミの奴さえ
入っているというのに...考え
てたら、腹立って来た。こり
や仙女様ん所行って、直談判

猫だって干支の
仲間に入りたかった

古今東西 干支物語

©VISCO

ポイントは福ブロックと千両箱
これを語らずに、干支物語は語れない。

担当:かんぬき

物語を 楽しむにあたって

2個1組のブロックを3方
向レバー(左右移動、下で急
降下)と回転ボタンで操作す
る。
落下してくるブロックは6
種類で、同じ色(またはモノ)
も、斜め以外、縦、横、し字
形の縦横。まあとりあえず3
つ以上くっつけば消えてく
れる。

連鎖によって、相手フィー
ルドにおじやまキャラ(ドドンパ)
が送られて来るが、消えるブ
ロックの隣にあれば消える。
そして、この干支物語で重
この後、福で、もう一回。

せにやいかん!!
天上来に来たニヤン太に仙
女様は言った。
「わかりました。では、干支
の12の動物たちと、パズルで
勝負しなさい。全員に勝った
後、私の所に来れば考えてあ
げましょう!」
「なんでパズルで勝負するん
だ?」と、ちよっと考えたニ
ヤン太だったが、その足は、
ご先祖を騙したネズミの所へ
向かっていた...

2つの物語

要なのが、千両箱と福ブロッ
ク。もちろんこのブロックも
3つくっつけば消えるのだ
が、福ブロックはちよっと特
別。福ブロックを消すと、フ
ィールド上の千両箱と福ブ
ロックを、くっつけていようが
なからうがすべて消してくれ
るので、千両箱や福ブロッ
クを間にはさんで、連鎖を作
つてみたり、フィールドが埋ま
ってしまいうる時でも、福
ブロックを3つ消して大逆転
なんてことも可能だ。

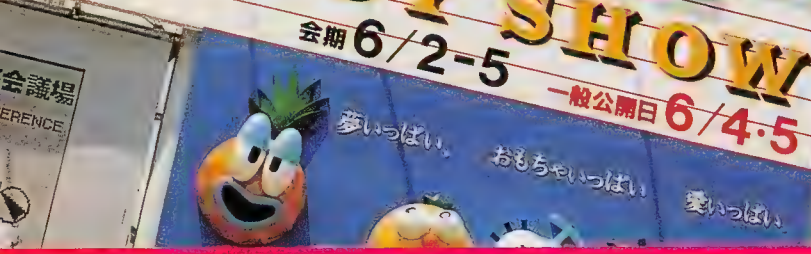
プレイヤーセレクト



このプレイヤーたちは意外と識が離れてる。

君と私のおもちやショー!

会期 6/2-5 一般公開日 6/4-5



毎年6月に千葉の幕張メッセで開かれる玩具見本市、それがおもちやショー。当然ゲームメーカーも出展してくるのだ。

担当：アナーキヤー“復活”松井



まあ、はっきり言ってしまうと、この雑誌が読者の皆さんの手もとにどくころにはショーが終わって一カ月以上たっちゃってるわけなんだが、よりよい記事を構築してゆくに、どうしても必要な時間だったと判断していただけ。今後のお互いの建設的な関係を築いてゆくに、まあよいかと思われるので、そう判断してちよくだいね。お願い。

で、本題のショーのほうだが、名前からもわかるようにアーケードゲーム関係の出展は、非常に少ない。さらにその上、ゲーム関係のブースよりも他のおもちや関係のブースのほうが、わけのわからないものがあったりおもしろかったりするのだが、それでは、お話にならないのでいくつかの話題をひろってみたい。



まずなんといってもNEO・GEO CDだろう。前号でもリポートしたとおり、9月9日発売、4万9800円の定価も決定済みだ。家庭用マシンを意識し、安価なCD-ROMでソフトを販売してゆ

よう。ますなんといってもNEO・GEO CDだろう。前号でもリポートしたとおり、9月9日発売、4万9800円の定価も決定済みだ。家庭用マシンを意識し、安価なCD-ROMでソフトを販売してゆくようになっていたぞ。期待大だ。

あとはなんのアナウンスもなく当日いきなりメガドラ版サムスピが展覧されており、おどろかされた。そうそうサターン版バーチャファイターや、デイトナも動いたぞ。その他、各種移植ゲームも出ており、そのうちいくつかは、この雑誌が出るころにはすでに発売されているはずだ。あと、この手のショーには必ず大量のチュニリーコスプレ軍団を送り込んで来るカプコンが、今年もキャミィハイレグウハ八軍団(仮称)を送り込んで来たのまことに、いやかなデマが流れたため、我々ゲームスト取材班は鼻息もあらくカプコンブースへと

「はい、私コンパイル。今度ふよぶよゲーム大会をやるんだけど、カモン(意識)」。過去2度にわたり苦汁をなめている我々は雪辱必勝の言葉を胸に2名のライターの出撃を命じたのである。隊員1号はAce。バズル系、サガット系を担当する長身、長髪ライターだ。おなじく2号は、F1GLD。やはりバズル系とハゲ、ボクサー、黒人系を担当とする男だ。ちなみに前回大会にも出場した経験を持つ。今回ライター稼業から足を洗おうとしたところを、今回限りとの条件で出場を引き受けてもらったのだ。男だぜ、GLD。 「すまん……」。 「いいんですよ。オレもシロク口最後にはつきりさせたかったところですよ。」

もう一年以上前に引退していたのにぶよ大会とは……まあ電波さんに雪辱(自分は受けた覚えはないが……)をはたして、ぶよ通(2)プレイできたからよしとするか、なんでもこです。でも4日しか出なかつたから5日の優勝者と戦ってないんで、その折は次回に。あたしの希望的観測では、乱入があればぶよ通(2)はよいゲームになると思うんですが、どーですか?コンパイルさん?

を決めてしまった。そしてそんな彼の眼前に現れたゲームとは……? 「一方当日朝、会社に来て見たら誰もおらず、よくわけのわからんまま戦うはめになったAceは、あれよあれよと勝ち進みなんとあっさり優勝

コンパイルブース。ここで熱い戦いが繰り広げられた。

「いはい、私コンパイル。今度ふよぶよゲーム大会をやるんだけど、カモン(意識)」。過去2度にわたり苦汁をなめている我々は雪辱必勝の言葉を胸に2名のライターの出撃を命じたのである。隊員1号はAce。バズル系、サガット系を担当する長身、長髪ライターだ。おなじく2号は、F1GLD。やはりバズル系とハゲ、ボクサー、黒人系を担当とする男だ。ちなみに前回大会にも出場した経験を持つ。今回ライター稼業から足を洗おうとしたところを、今回限りとの条件で出場を引き受けてもらったのだ。男だぜ、GLD。 「すまん……」。 「いいんですよ。オレもシロク口最後にはつきりさせたかったところですよ。」

「一方当日朝、会社に来て見たら誰もおらず、よくわけのわからんまま戦うはめになったAceは、あれよあれよと勝ち進みなんとあっさり優勝

コンパイルブース。ここで熱い戦いが繰り広げられた。

ゲームスト8月15日号増刊 定価1280円

ワールドヒーローズ2JET

古今東西時代を駆けて英雄たちが集う
タイムトリップ対戦異種格闘ゲーム
「ワールドヒーローズ2JET」増刊
自信の増刊が、また一冊誕生!

お待たせ。7月23日に発売!!

★ゲームストのバックナンバー&増刊号は、近所の本屋さんで注文してくれるのが一番だ!

(注文用の用紙は今号のP.56~57の間に付いています)

★常にゲームストのバックナンバー&増刊号を置いていてくれる本屋さんがあるのだ!!

(バックナンバー常備店は今号のP.156~157で紹介しています)

★ゲームストの直営店の◎屋でなら、必ずバックナンバー&増刊号を買える!一度は遊びにきてほしいぞ。

(◎屋の場所が知りたい人は今号P.113に載っています)

注文して買っとくれ!

ゲームストのバックナンバーや増刊号が欲しいのに、近所には売ってないよ〜んとお困りの人はいないかい?そんなときは、左記の方法で入手できるのでぜひとも読んでほしい。

WH2JET増刊、ビデオが同時発売!! これを記念してJ-MAXがバンドを結成!その名も
"BORN JOHNNY"。ジョニーズ事務所からアルバムが出るのだ!(一部本当)

ジョニーズ事務所移籍第1弾アルバムとして、各界から注目を浴びている「ニュージョニー」。彼の現在の状況、心境をあますことなく前面に押し出している。またわかる人にはわかる!といった、マニアックとも言えるアレシジには正直、神を見た気分だ。

今月の総評

次のアルバムの構想については、彼自身まだ口を開こうとしないが、期待してよし。



作曲に悩むジョニー。彼のビートはこの苦悩から生まれるのだ。

- ①ジョニーのテーマ
〜闘いの前に〜
アイドルとして、格闘家として彼の決意が見える序曲。
- ②ジョニー・M・グッド
ロックの起源がここにある。彼のギターテクは涙もの。
- ③飛び道具を失って…
A・シヨットを失いつつも彼は目指す、頂点を…。
- ④うれしはずかし最下位
ダイヤグラム最下位に輝いた心境を聞け!
- ⑤オーオー、シーシー
彼の生の叫び声から伝わるビートに、熱いものがこみあげる。まさに鬼神、熱唱!

NEW JORNNY

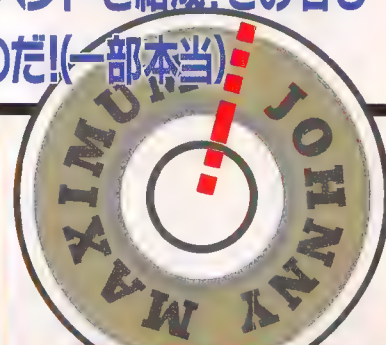
〜うれしはずかし最下位〜



NOW PRINTING

演奏:BORN JOHNNY
作詞:トシモテン 作曲:J・マキシマム
編曲:WHジェントルマンズ
発売日・価格:未定 制作販売:野吉スタジオ

今月の嘘八百情報



DISC MAX



ゲームスト7月8日号増刊

スーパーストリートファイターⅨ

エックスコンプリート増刊ついに発売!! カプコン描き下ろしイラストをはじめ、対CPU戦、対戦攻略、スーパーコンボ、連続技といったものはもちろんのこと、データファイル、キャラクター相関図、アイランドなどを大掲載!! もちろん、増刊の特典はキャミイと春麗の描き下ろし特大ポスターだ!! もう、この1冊を買うしかないぞ!!

（6月19日発売）
定価1280円 全一90頁
絶賛発売中!!



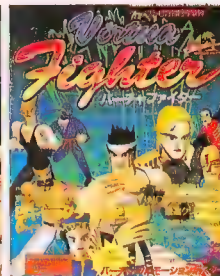
ギャルズ♡アイランド3

ゲームキャラの祭典、ギャルズアイランドのVOL.3。人気投票ベスト30からフルリスト、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームキャラのすべてをこの1冊に満載!!
全148頁・定価1280円



龍虎の拳2

ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーマスで倒すことができるようになる。もちろん対戦攻略も熱い!! ほか、アニメやCMインタビューなど。
全148頁・定価1280円



バーチャファイター

巷ではバーチャファイタージャンキーといわれているらしい!? そんな方々への特効薬に増刊は1冊がでよう。これでコマ劇場横に生息するマニアゲーマーを退治してくれ!!
全148頁・定価1280円



スーパーストリートファイターⅨ

エックスのすべてをこの1冊に完全収録!! カプコン描き下ろしイラスト、対CPU戦対戦攻略、データファイルetc. キミの望むものはこの1冊にすべて入ってるゾ!!
190頁・定価1280円

ゲームスト増刊既刊本
●今現在本屋さんで注文して買えるゲームストの増刊号をドーンと並べてみました!!
君は何冊持つてるかい?



最新格闘ゲーム

最新の格闘ゲームを集めたこの1冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり!
全148頁・定価980円



ワールドヒーローズ2

ADKの大人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの1冊に完全収録。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、全技リスト、開発者インタビューなど。
全148頁・定価1200円



サムライスピリッツ

アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの1冊に凝縮! 設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!! もちろんポスター付きだ!
全164頁・定価1280円



最新格闘ゲーム2

大好評だった最新格闘ゲームのVOL.2。龍虎の拳2を筆頭に、バトルロード、餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターなどの格闘ゲームを大掲載。
全148頁・定価980円



餓狼伝説スペシャル

餓狼伝説スペシャルの魅力がこの1冊に完全収録。対CPU対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろしイラストetc. 特大ポスターなど。
全164頁・定価1280円



スーパーストリートファイターⅡ

誰もが知るストⅡが新キャラを引き連れ帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU対戦攻略、開発者インタビューほか。スーパーストⅡの魅力完全収録。全164頁・定価1280円



ザ・ベストゲーム

ビデオゲームの歴史が始まって20年余。その全作品を対象にした人気アンケートによるベスト30、1600タイトルのフルリストは圧巻。
全240頁・定価1980円



ストリートファイターⅠ

一大ブームを巻き起こしたご存じストⅠ。その魅力をすべてを完全凝縮! キャラ紹介、全技一覧表と出し方、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。
全148頁・定価1000円



ストリートファイターⅠダッシュ

対戦格闘アクションの最高峰、ストⅠダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。
全164頁・定価1200円



1991オールカプコン

カプコンゲーム第1弾! バルガスから1991年のストⅡ、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの1冊。
全164頁・定価1200円



ギャルズ♡アイランド2

完全大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。
全148頁・定価1200円



餓狼伝説2

あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた! 開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど盛りだくさん。
全148頁・定価1200円

ゴールの向こうに世界が見える。
めざせ/栄光のW杯!!

ゲームの歴史を変えた
あの餓狼伝説がついに
映画で登場!!

劇場版 「餓狼伝説」

全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。



古代ギリシアの英雄アレクサンダー大王を恐れさせた男が身にまとっていた“あの闘衣”を求めて、テラーたちは地中海へ旅立った。そこで彼らを待ち受ける運命は...
監督:大張正巳
声の出演:錦織一清/難波圭一/檜山修之/三石琴乃ほか
製作:松竹/フジテレビ/SNK/アサツーインターナショナル



リアル ファイト フットボール
得点王2 TM

とくてんおう2
©SNK 1994



ネオジオROMカセット好評発売中/希望小売価格28,000円(税別)

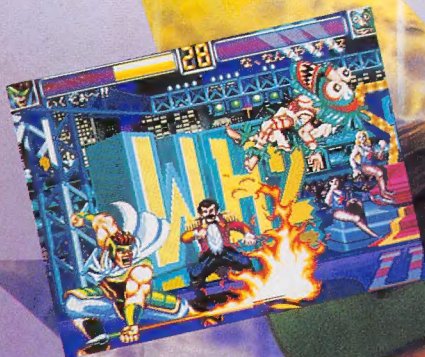
“W杯サッカー”の興奮がネオジオでやってきた/リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ/驚異のスーパーリアル・サッカー待望の新登場!!



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

The Future Is Now
SNK

見よ！大いなる闘いの神髄を。
神は拳の中にある！！



TM ワールドヒーローズ2 ジェット
©SNK/ADK 1994

ネオジオムカセット好評発売中/希望小売価格29,800円(税別)

新キャラ2人を加えた16英雄+α(?)が激突する「超武会」。果たして優勝の行方は? そして、舞台裏に暗躍する黒い影の正体は? おなじみのヒーロー達も、新必殺技をひっさげてさらにパワーアップ/ 超過激なバトルに挑め!!

ヴァンパイア、覚醒。

人間社会とは隔絶された闇の世界を舞台に、
常識を覆す激闘がいま、
そのヴェールを脱ぎすてる!



迫力の立体サウンド
Qサウンドシステム搭載
第9弾

QSound Chies have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology. QサウンドはQサウンド社の登録です。

CAPCOM®



TM

© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

ヴァンパイア

株式会社 **カプコン**

アーケード営業統括部

AM西日本営業部/〒540

AM東日本営業部/〒163-02

※AM西日本営業部は、移転の為7月4日より下記住所に変わりました。

大阪府中央区内平野町3丁目1番3号

東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

Illustrated by ULTRA



ゲーメスト

1994
8.15
August

No.122

平成6年8月15日発行(毎月10日・30日発行)
第9巻第18号通巻第122号
昭和19年5月6日第3種郵便物認可

発行人・加藤 博 編集人・高橋 己代子
発行・株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(2623)9921

定価 500円(本体485円)送料124円

怒涛の連鎖が
そちのプライドを
直撃じゃあー!

1クレジットで
2人対戦可能
乱入OK

対戦
ピンポン

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

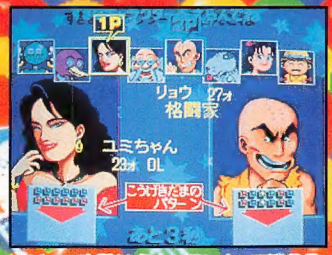
KONAMI

コナミ株式会社

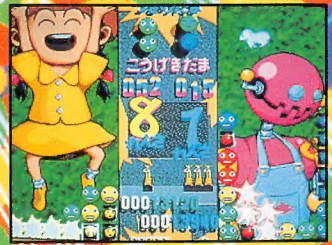
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン ☎フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話番号は、お間違えないようにおかけください。

ハロー コナミ



オンキヤマ攻撃は各キャラによって違うぞ。



やったー、怒涛の8連鎖で逆転だ!
※画面は開発中のものです。

